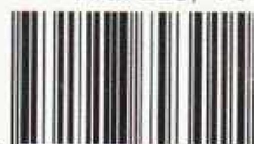
40 oldalon 100% COMMODORE!!!

COV Commodore Világ

COMPUTER VILÁG KÜLÖNSZÁM

Különszám
1995/nyár.
ISSN 1218-7933

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 225,- Ft

9 771218 793015

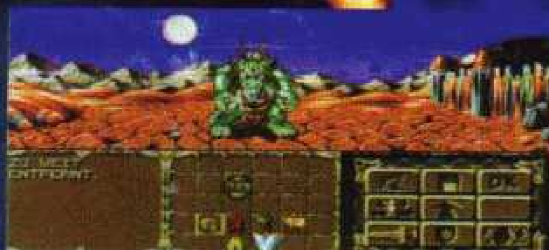
Storm Across Europe

THE PAWN



MINDFIGHTER

AMBER MOON

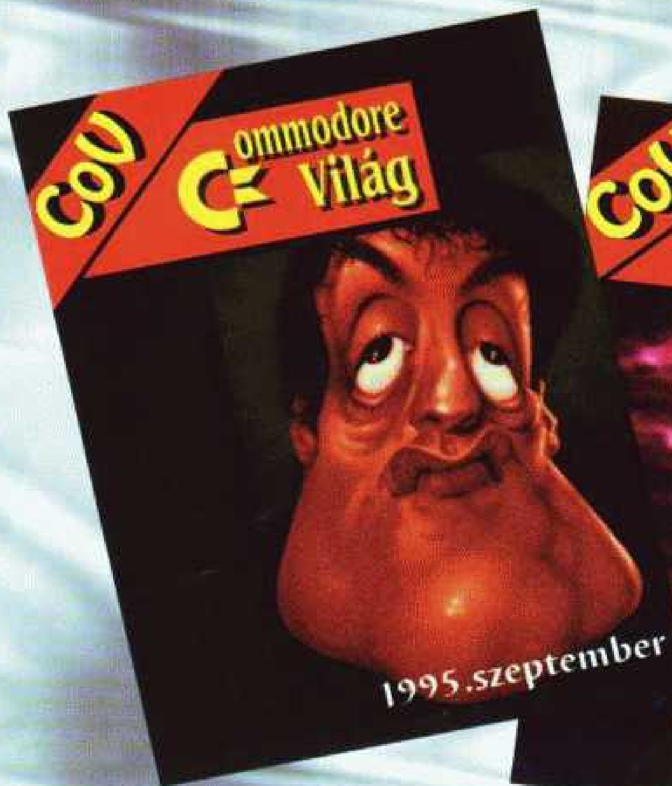




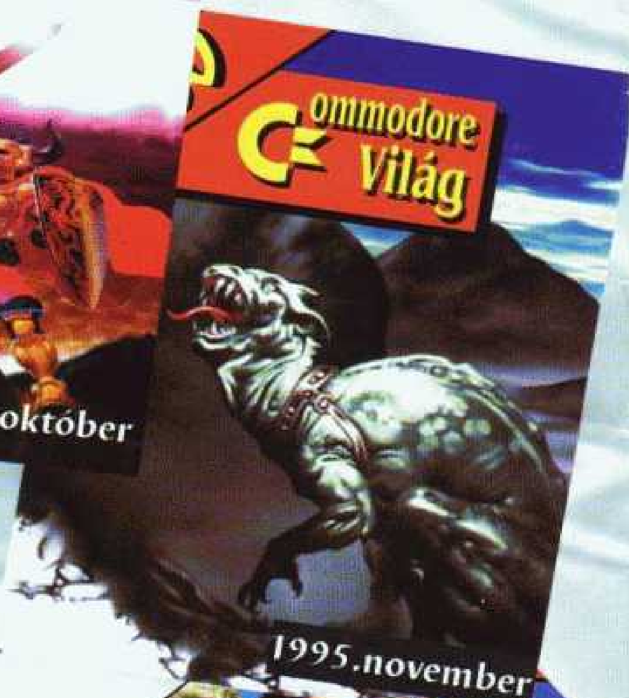
Lord of the Rings 1-2

COMPUTER VILÁG • COMMODORE KÜLÖNSZÁM • 1995/nyár • Számítástechnikai magazin

VIGYÁZAT! JÖNNEK A Commodore Világ FÜZETEK!









Zzuperr régiség, zzuperr újdonság!
A régi CoV emlékét felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!
B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőkkel, elsősegéllyel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:
199,- Ft
Előfizetéssel viszont csak:
169,- Ft!

Így ha a 4 kiadványt együtt fizeted elő, 796,–Ft helyett csak 676,–Ft-ot kell fizetned!

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Hosszú várakozás előzte meg ezen Különszámunk megjelenését. Tavasszal még az is kétséges volt, hogy megjelenik-e valaha, azonban mi is meglepődtünk azon, hogy milyen sokan előjegyeztétek a kiadványt.

A Computer Világ c. lapban már év elején is igen kevés volt a Commodore info, ott elsősorban a PC-sek nyomásának engedtünk, akik állandóan azért morogtak, hogy az a pár oldal Commodore csak a helyet foglalja a PC-s infok elől. A Commodore tulajdonosok pedig azért morogtak, mert szerintük nem ér meg a lap kétszáz forintot azért a pár oldal Commodore oldalért. Végül is mindenkinek igaza volt, ezért a Computer Világ 100 % PC lett, a Commodore-osoknak itt van 40 oldal tömény Commodore info, és a lényeg még csak most jön:

Ősztől felélesztjük a Commodore Világ-ot! Szeptembertől havonta jelenik meg a Computer Világ mellett a Commodore Világ, B/5 formátumban, 32+4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak. A Commodore Világ füzetek ára 199,- Ft lesz, ami előfizetéssel csak 169,- Ft, így a szeptember-december hónapokban megjelenő 4 szám együttesen 676,- Ft-ért fizethető elő.

Arra még nem tudunk egyértelműen választ adni, hogy december után is lesz-e Commodore Világ, nyilván addig még sok minden ki fog derülni, ez egyrészt függ a Ti érdeklődésetektől, másrészt attól is, hogy a Commodore mennyire fog szárnyra kapni az ESCOM berkeiben (erről bővebben a 2.oldalon olvashattok).

A szerkesztőség nevében ezúton köszönjük meg azt a rengeteg anyagot, amit az elmúlt időszakban küldtetek be hozzánk (és amiből a TökösMákosban is tallóztunk), jelezve azt a szándékot, hogy a Commodore-nak élnie kell!

CoV

Computer Világ
Commodore Különszám
1995/nyár

Kézirat bezárva: 1995.07.03.
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Chaos demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: CSIKA, Dóra László, DoT, Frankie & Ernie, Ian Snailman "Alnotz", JOE, Olessák Róbert, Torba László
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!).

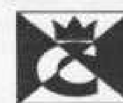
Terjeszti:
ACOMP Kft., (címek ld.a borítón),
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.,
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.,
ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000,
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.,
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A.,
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.,
BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2.,
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.,
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., ill. RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A Computer Világ c. lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A Commodore Világ 1995/szeptember-október-november-december hónapban megjelenő füzetek előfizethetők a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj a 4 kiadványra: 676,- Ft.

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Pátria Nyomda Rt., Budapest
Munkaszám: 504.307
Felelős vezető: Füleki Lajos vezérigazgató


Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

A COMMODORE JÖVŐJE

Több, mint egy évvel ezelőtt hivatalos csődeljárást indított a Commodore cég a Bahama-szigeteken. Azóta igen sok minden történt, sajnos negatív értelemben, de most már biztosítva van az AMIGA jövője: 1995 április 21-én egy elektronikai világcég, az **ESCOM** megvette a Commodore maradványait és az összes jogot 10 millió amerikai dollárért. Az aukción részt vett az **Escom**, a **CEI** (Amerikai AMIGA forgalmazó) a **DELL** (Amerikai computergyártó cég) és a **CCC** (Computer Connection of California). Érdekes módon *David Pleaseance* — a Commodore UK elnöke — nem jelent meg az árverésen, arra hivatkozva, hogy túl nagy tőke áll az **ESCOM** és a **DELL** cég mögött. Ennek ellenére egy évig hitegette az egész AMIGÁS piacot, hogy majd a jövő héten biztosan megveszi az egész **Commodore**-t, mert egy nagy tőkéjű cég áll mögötte, csak nem árulhatja el a nevét. Hát igen, az árverés óta meg is húzta magát rendesen. Ezenkívül jelen volt még 65 néző is, többek között a **Prudential Insurance** (a Commodore biztosítója) a **Microsoft**, és két kínai mammutvállalat a **New Star** és a **Tietsin Trust** képviselői.

1995. 04. 20. csütörtök:

- A liquidatorok bejelentik, hogy csak azok vehetik meg a céget akik minden egyes feltételt betartanak, és legfőképp továbbviszik az AMIGA vonalat.
- A CEI ezért nem is ad ajánlatot.
- A CCC ajánlatot ad, de túl keveset ezért elutasítják.
- A DELL is ad egy ajánlatot, de nem felel meg minden feltételnek, ezért őt is elutasítják.
- Az egyedüli elfogadható ajánlatot az **ESCOM** adja: 5 millió dollár. Ráadásul minden feltételnek megfelel, és már hetekkel ezelőtt 5 millióért megvette a Commodore logót a jogokkal, amiért a DELL be is perelte. A bíróság úgy döntött, hogy azé lesz a logó, aki az egész aukciót megnyeri. Mindenesetre ez eléggé elriasztotta a többi céget, hogy egyáltalán ajánlatot tegyen.
- Még aznap este a **Commodore UK** egy hivatalos közleményben tudatja a liquidatorokkal, hogy kiszáll a versenyből.

1995. 04. 21. péntek, délelőtt:

- Az eladással kapcsolatos ellenérveket meghallgatják.
- Az **IBM**-et, a **Commodore Niederland**-et (holland divízió) és a **Commodore US** hitelezőit meghallgatják, de nem jutnak előbbre.
- A DELL 15 millióra emeli ajánlatát, de mivel nem felel meg minden feltételnek ezért a liquidátorok, a hitelezők és a bíró beleegyezésével keddre akarják halasztani az aukciót.

Péntek ebéd közben:

- Az **ESCOM** 10 millióra emeli ajánlatát.

1995. 04. 21. péntek, délután, bírósági tárgyalás:

- A bíróság és a liquidátorok elfogadják az ajánlatot. A Commodore cég most már jogerősen az **ESCOM** tulajdona.

A hír gyoran terjedt a cégek között, akik igen pozitívan reagáltak.

Amiga Oberland:

"Nagyon örülünk annak, hogy tovább fog élni az AMIGA. Mi még a legnehezebb időszakban is bíztunk benne, és a jövőben mindent megteszünk azért, hogy a legjobb computert az érvényesüléshez segítsük, amit megérdemel."

Black Legend:

"Az utóbbi hónapokban meglátszott, hogy ha az AMIGA piacon nem történik semmi, akkor nem fog sokáig élni. Ezért sok tervünkkel inkabb vártunk egy kicsit. De most az eladásra szeretnénk sok magas színvonalú játékkal reagálni."

Macrosystem GMBH:

*"Szerintünk az **ESCOM** vétele volt a legideálisabb. Ilyen piaci, és pénzbeli háttér párosítva az AMIGA technikai előnyeivel — mi történhetett volna ennél jobb? Mindenesetre fejleszteni fogjuk az eddigi termékeinket, és újdonságokat is be fogunk mutatni. A DRACO-Computerrendszerünk továbbra is befolyásoló tényezője lesz az AMIGÁS piacnak, de el tudunk képzelni egy együttműködést az **ESCOM**-mal is."*

Magic Bytes:

*"A Commodore megvétele csak az első lépés az AMIGA jövőjében. Az **ESCOM**-nak gyorsan nyilvánosságra kéne hoznia jövőbeli terveit, hogy végre nyugalmat öntsön ebbe piacrészbe."*

Maxon Computer GMBH:

"Mi soha sem kételkedtünk az AMIGA felsőbbrendűségében, ezt mutatja a nemrég kiadott programjaink nagy száma. A jövőben is teljes erővel fogunk AMIGA software-eket gyártani, mert az AMIGA egy különleges gép, ami ugyanúgy, mint a felhasználója magasan kiemelkedik a tömegből."

Ocean Software:

*"Régebben sok jó AMIGA játékot készítettünk, és a jövőben is bízunk az AMIGÁS piacban. Minden jót és sok sikert kívánunk az **ESCOM**-nak, hogy az AMIGA olyan helyzetbe kerüljön amilyet megérdemel."*

Phase5 (Blizzard):

*"Nagyon pozitívan látjuk az AMIGA jövőjét, mert az **ESCOM**-nak megvannak a szükséges források a gyártáshoz, és a terjesztéshez. Nekünk, mint gyártó és forgalmazó ez egy új, bővülő piacot jelent, amelyban meglévő termékpalettánkat javíthatjuk, bővíthetjük. Ez egyben azt is jelenti, hogy a legújabb technológiára alapuló innovatív terveinket még jobban sürgetni tudjuk, amiket 1995 második felében fogunk kiadni."*

SCALA AS, Norvégia:

*"Nagyon örülünk ennek a hírnek, ez egy új piacot jelent a számunkra. Nagyon szeretnénk a jövőben szorosan együttműködni az **ESCOM**-mal."*

Az **ESCOM**-nak nagy tervei vannak az egész **Commodore**-ral. Ezt könnyen el is érheti hiszen egy világcég, ráadásul olyan részvényesei vannak, mint a **Siemens** (10%) és a **Quelle** (25%). Központjuk Hollandia lesz, melynek vezetője az exCommodore elnök-helyettes *Bernard van Tienen*, és *Manfred Schmidt* az **ESCOM** egyik elnöke. Az AMIGA-gyártás amilyen gyorsan csak lehet meg fog kezdődni. Az **A1200** kb. 3-4 hónap múlva ismét kapható lesz gyorsabb processzorral és monitorral 999 márkáért!! Az **A4000**-at teljesen újratervezik, és leviszik az árát is. Az **A600**-asból 20.000 darabot fognak kiárusítani — elsősorban a szegényebb országokban. Ezenkívül tervezik a legendás **C64** kelet-európai (főként Román, Ukrán és Orosz területekre irányuló), és ázsiai terjesztését. Tervezik még AMIGÁHOZ PC és MACHINTOSH emulátor kártyák, valamint PC-hez és MAC-hez AMIGA emulátor kártyák kiadását. A jövő AMIGÁJA mindenképpen RISC alapú lesz, csak még az nincs eldöntve, hogy az olcsó **Hewlett Packard** chip vagy a **Motorola** csúcsprocesszora — a Power PC (számláló egység, semmi köze az IBM PC-khez!!!) chip — legyen a gép lelke.

Az év végéig 160 saját üzletet akarnak nyitni Németországban, és 170 Quelle üzletet alakítanak át **ESCOM** üzletté. Angliában 230 Thorn Emi üzletet alakítanak át ahol csak AMIGÁT lehet majd kapni. A napokban állítanak össze egy 5-10 emberből álló kutatócsoportot akik majd az új AMIGA-modellek tervezői lesznek. Egy biztos, az AMIGÁK nagyon kelendőek, hiszen csak a németek 300.000 darab A1200-ra adtak le megrendelést. Ezért lehetséges, hogy először Európában, aztán Amerikában, és végül Kínában fogják gyártani az AMIGÁKAT és talán a Commodore PC-ket.

Az AMIGA jövőjét majd a július közepén Párizsban megtartandó sajtókonferencia után fogjuk tisztábban látni. Az ott történtekről természetesen értesíteni fogunk titeket. Addig is reménykedjünk, hogy az AMIGA tényleg a megérdemelt helyét fogja elfoglalni a számítógépek világában.

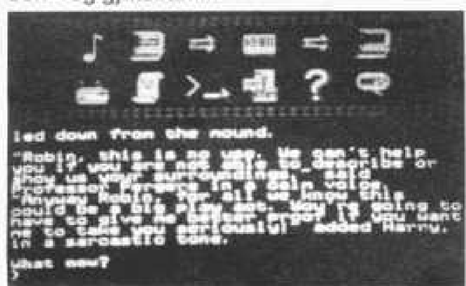
Még ehhez a cikkhez szeretnénk hozzáfűzni azt, hogy most ugye megvan mentve az AMIGA, de ha nem szerez be sürgősen mindenki az AMIGÁJÁHOZ egy nyamvadt winchestert, és ha a jövőben is mindenki ész nélkül másolni fogja a programokat, akkor azt hiszem nem lesz sokáig AMIGA...

Itt szeretnénk megjegyezni, hogy az Amigának most volt a 10. születésnapja. Boldog születésnapot Amiga!

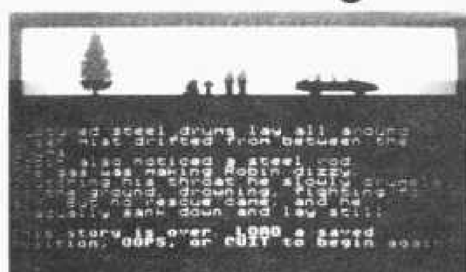
FRANKIE & Ernie



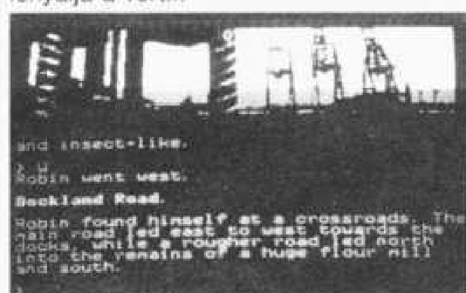
A Commodore 64-es számítógépet eltemetni kívánó vészmadarak (akik rendszeresen szidják a jelenlegi silány programtermést, de nekik maguknak eszükbe sem jutna tenni valamit érte) méltánytalanul figyelmen kívül hagyják a kis gépre írt rengeteg kiváló szöveges játék létezését — melyekről pedig még mindig bőségesen lehetne egész CoV-okat megtöltő leírásokat készíteni. E tekintetben (a reá fejlesztett hagyományos adventure-ök mennyiségét és minőségét nézve) a "jó öreg" alighanem a földkerekség bármelyik egyéb géptípusával szemben bátran fölveheti a versenyt: PC-n vagy Amigán például gyakorlatilag nem is igazán létezik valamirevaló szöveges játék — kivéve természetesen a **Magnetic Scrolls**-féle játékok átiratait (amelyek pedig egy az egyben megegyeznek a 64-es verzióval), meg még egy-két kevésbé jelentős alkotást. (A *Sierra On Line* és hasonszőrű cimborák által piacra dobott stuffok most nem számítanak ide, mivel azok nem igazi szöveges kalandjátékok; az alapvetően grafikus játék pedig egy egészen más kategória.) Talán ez lehetne a C64 egyik utolsó ütőkártyája — csak hát a probléma ugyebár ott van, hogy tulajdon programozóik kivételével senki emberfia nem képes ezeket tisztességesen végigjátszani...



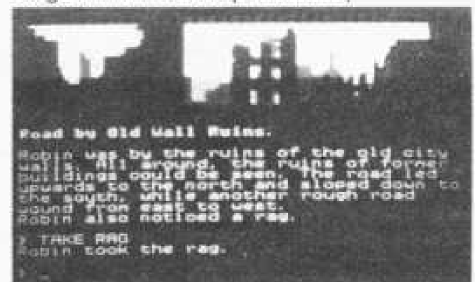
A most ismertetésre kerülő **MINDFIGHTER** ("*Elmeharcos*") című programról ez sajnos fokozottan is elmondható; énnekem legalábbis ezidáig még nemigen sikerült zöldágra vergődnöm vele. (Kb. hat éve van meg — az azóta elért eredményem teljes 2 pont.) Mindazonáltal a játékra és annak tágabb környezetére vetett tüzetesebb pillantások világossá és egyértelművé teszik az elfogulatlan szemlélő számára, hogy egy igen színvonalasan kivitelezett, azonban hazai körökben úgyszólván csaknem teljesen ismeretlen programmal állunk szemben. A **MINDFIGHTER**-t 1988-ban kezdte forgalmazni egy bizonyos **Abstract Concepts** nevezetű cég.



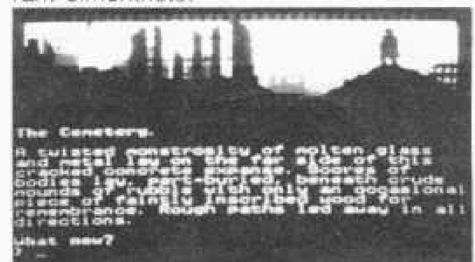
A teljesen monokróm grafika első ránézésre szegényesnek tűnhet, ám csakhamar kiderül, hogy ezek a fekete-fehér képek (egynémely filmes alkotáshoz hasonlóan, mint amilyenek *A per* vagy *Az elefántember*) meglepően jól érzékeltetik a program által ábrázolt környezet komorságát és elhagyatottságát: mindenfelé kiégett romok, oszlófélben levő, félig eltemetett hullák, nyomasztó, lepusztult épületroncsok fogadják a gyanútlan szemlélődőt, szeméttelepek, börtönök és temetők... Egyszóval a kalandjátékok íróitól megszokott beteges fantázia valamennyi jellemző termékét megtaláljuk itt — az egész játék hangulata egy *Lovecraft*- vagy *Kafka*-novellára emlékeztet. (Esetleg bizonyos *Orwell* nevű úriember regényére...) Hamarosan megtudjuk azt is, hogy már legalább egy hete nem ettünk egyetlen falatot sem (poshadt vízzel és döglött kutyával csillapíthatjuk éhségünket), időnként pedig kezünkkel szórakozottan végigsimítunk a fejünkön, és ilyenkor csomókban jön ki a hajunk... Egyéb kedves kis epizódok is tarkítják a vándorlást: útközben kegyetlen kinézetű őrszemek — akiket a program a *Rendszer Őre*inek nevez — kötnek belénk néha, egy romos kapualjban pedig éhező emberek egy csoportja fadarabokkal halálra kínoz egy kóbor kutyát. Másutt hidegvérű gyilkosság szemtanúi lehetünk: érdeklődve végignézzük, amint az áldozatát kivégző hóhér (szintén valamiféle őr) az incidens után — bámészkodók népes gyűrűjétől körülvéve — pengéjéről élvezettel lenyalja a vért...



A helyszínleírásokból azután apránként kiderül, hogy tulajdonképpen Dél-Anglia (*London*, *Southampton*) utcáit rójuk 1987-ben (?), de hogy mi is a játék célja, és egyáltalában mi a fene történik itt, azt egyelőre jótékony homály fedi. (Könnyen elképzelhető, hogy még maga a főhős sem tudja.) Igaz, egy megtépett újságdarabon érdekesnek tűnő tudósítást olvasunk: a salátán 1988-ra jósolják a harmadik világháború kitörését. Eszerint tehát jelenleg még előtte volnánk — de akkor mi lesz itt majd utána?! (*Nostradamus*-rajongók lehetnek a szerzők, amennyiben az örömteli esemény bekövetkeztét bizonyos *Öböl* viselt dolgaival hozzák kapcsolatba.)



A kérdésre alighanem azok a boldogtalanok kapják csak meg a választ, akik — valamiféle csodának folyományaképpen — egész a játék végéig sikerrel elvergődnek; mi itt most elégedjünk meg azzal, hogy a **MINDFIGHTER** egy eredeti stílusban megírt kalandjáték, mely néhány alapvető tulajdonságban ugyan komoly hiányosságokat mutat (pl. nem lehet beszélgetni a szereplőkkel és megvizsgálni is csak alig néhány dolgot lehet), ám ezért — a félelmetes világvége-atmoszféra mellett — azzal is kárpótol, hogy a megszokotthoz képest néhány különleges extrával kiegészült az irányítása. Ilyenek például az "OOPS" utasítás, amivel utolsóként kiadott parancsainkat meg nem történtté tehetjük (akár több lépésre visszamenőlegesen is, még akkor is, ha valamelyik netán a halálunkat okozta volna), vagy az, hogy a játékállás lemezre, kazettára vagy a memóriába is egyaránt elmenthető.



A pluszfunkciók közé tartozik, hogy átkapcsolhatunk a helyszínleírások rövid és hosszú megfogalmazása ("BRIEF" és "VERBOSE" utasítással á la **Magnetic Scrolls**) és egyéb kiírási formátumai közt, valamint hogy a program nemcsak a tárgyaink listáját vezeti rólunk, hanem erőnlétünk és lelkiállapotunk (!) különféle változásait is nyilvántartja éppúgy, mint a pontos időt és dátumot — amivel ugyancsak az illúzió valószerűségét és hitelességét növeli.

Érdekesség, hogy ezek a funkciók nemcsak szövegben kiadott utasítással, de egy ikonmenüből is kényelmesen elérhetők, amely egy üres inputra (csak <RETURN> lenyomása) jelenik meg a képernyőn.

Olessák Róbert

Lord of the Rings 1-2



Ez egy remekbeszabott kis adventure még a homályos időkből (valamikor a '80-as évek elejéről), amikor a C64 a tündérkéhez hasonló legendás virágkorát élte. A program népszerűségét látva, valamint azt, hogy mennyi ideje forog már közkézen, érthetetlennek tűnik, hogy a különféle hazai újságok — a CoV-ot is beleértve — az esztendők folyamán egyetlen sorral sem emlékeztek meg róla. Ezen a helyzeten most változtatni fogunk.



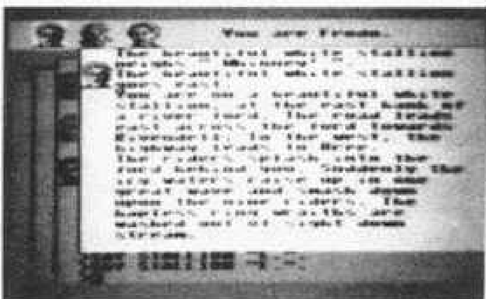
Mindenekelőtt nem szabad elhallgatni, hogy a programot a **Melbourne House** készítette: ugyanaz a software-ház (vagy szoftver-house), amelyiknek többek között a **HOBBIT**-ot és a **WAR IN THE MIDDLE EARTH**-t is köszönhetjük — tudniillik nekik van hivatalos szerződésük a *Tolkien*-témák feldolgozására. Grafikai megvalósításban ugyan nemcsak a '90-es évek csodáival, de még kora termékeivel sem igen állja a versenyt (a **HOBBIT**-é például sokkal szebb és hangulatosabb volt — noha a "babók" portréi itt eléggé szépen kidolgozottak, és a jelenlétük nyilvántartására alkalmazott "lapozgatós" módszer is igen eredetinek tűnik), de ez természetesen semmit sem von le az élvezhetőségéből. Sőt! A program erényei közt említeném azt, amit én a kalandjátékok legjobb megvalósításának tartok (és aminek az említett **HOBBIT** is iskolapéldája lehetne), nevezetesen hogy a cselekménye nem egy lezárt és egybefüggő valami, hanem éppen ellenkezőleg: szétszórt, különálló epizódokból áll, amelyek többnyire meglehetősen lazán kapcsolódnak egymáshoz. A játékban így bármerre szabadon lehet kolbászolni, és valahányszor újrakezdjük, mindig újabb részletekre bukkanunk valahol — amit az intelligens szövegértelmező is támogat azzal, hogy ugyanazt az eredményt rendszerint többféle módon is el lehet érni. (Pl. megkérünk rá egy másik szereplőt, hogy tegye meg helyettünk stb.) Összetett játék sokféle lehetőséggel, és a játékost mégsem kényszeríti semmi arra, hogy mindig ugyanazon az útvonalon haladjon végig: véleményem szerint ez adja az efféle játékok igazi varázsát, és részben ez magyarázza azt is, hogy míg a legújabb CD-s marhaságok hónapok alatt elavulnak, addig egy ilyen "ősrégi" 8-bites játék még mindig keményen tartja magát a ringben. (Nomeg persze az is, hogy mint a legnagyobbaknak általában, ennek a programnak is STÍLUSA van!)

Mindjárt a játék elején sorsdöntő választás elé kerülünk: négy darab hobbit közül kell kiválasztanunk azt a négyet, amelyet irányítani akarunk. A neveket vesszővel elválasztva kell beírni, és majd a későbbiekben is ugyanígy — azaz neveik begépelésével — hivatkozhatunk rájuk. Apropó, a program *A Gyűrűk Ura* című regény számítógépes adaptációja, de ezt egyébként is fölösleges magyarázni, hiszen feltételezhetően mindenki kellő részletességgel ismeri a témát...

Az első rész teendői nagyjából a regényben az *I. Könyv* cselekményével egyeznek meg: eljuttatni *Bri*be a *Gyűrű*t, azután még egy kicsivel tovább is — egészen a gázlóig, ahol majd a *Fekete Lovas*ok várnak ránk nagy-nagy szeretettel. Célszerű itt egyedül *Frodó*t kiválasztani, mivel így útitársaink is automatikusan követik majd az általunk mutatott jópéldát (ha támadunk, akkor ők is támadnak, ha eszünk, akkor ők is esznek), míg ellenkező esetben valamennyit egyesével, külön-külön kellene irányítanunk. (Esetleg *Trufá*t — akit a program, ki tudja, milyen megfontolásból, *Merry*nek hív — kiválaszthatjuk még mellé másodiknak.) Ne aggódjunk: így is marad jócskán lehetőségünk társaink manipulálására. (Pl.: SAY PIPPIN "OPEN THE CHEST" stb.) Ezt akár odáig is vihetjük, hogy minden egyes társunknak különböző, több parancsból álló utasításokat adunk, amit aztán lépésről lépésre fognak végrehajtani — vagyis nem egyszerre, hanem minden körben egyet-egyet! —, a mi további cselekedeteinktől függetlenül. Ezáltal több lépésre előre be lehet időzíteni bizonyos eseményeket, amelyek majd a háttérben szépen megtörténnek, mialatt mi esetleg valahol egészen másutt tartózkodunk, és valami egészen mással foglalatoskodunk éppen: és ezt akár az összes szereplővel EGYSZERRE is meg lehet tenni! A játék egyik nagy erőssége ez, vagyis hogy a különféle szereplők nem mint falra festett néma díszletek vesznek részt a játékban, hanem valódi, eleven lényként önállóan cselekednek is — amivel sokszor bizony nem várnak meg minket. Amennyiben nem mi irányítjuk őket, a kísérőink néha önállósítják magukat, és bizonyos helyszíneken bizonyos dolgokat a "saját akaratukból" tesznek; ráadásul mindenféle megjegyzéseket is fűznek a történtekhez közben. Az egyes hobbitok abban is különböznek egymástól, hogy míg a készséges *Samu* szinte minden kívánságunkat teljesíti (és *Pippin* is csak ritkán mond nemet), addig *Trufa* egy kissé szórakozott alkat, akinek a figyelme folyvást el-elkóborol, és akinek ezért mindent kétszer kell mondani.

Ilyesmire mindjárt a játék elején kiváló alkalom nyílik: a *Zsákos* család otthonában vagyunk, egy kényelmes kis babólyukban, körülöttünk leendő útitársaink közül kettő — *Samu* és *Pippin* -, valamint berendezés gyanánt egy bárszekrény, egy fiókos szekrény és egy láda. Adjuk ki sorban a következő parancsokat: SAY PIPPIN "OPEN CUPBOARD, DRAWER, CHEST", majd: SAY SAM "TAKE MATCHBOX, OPEN MATCHBOX", és végül: TAKE FOOD AND BOTTLE, OPEN DOOR, E, S — ezt követően nincs is egyéb dolgunk, mint a fotelban hátradőlve figyelni, amint a derék félszerzetek szépen kipakolják az összes fiókot, és magukhoz veszik a használhatóbb cuccokat. A többi tárgyat — mint amilyenek a különféle pipák — nyugodtan itt hagyhatjuk, a játék során nem lesz rájuk szükség. Az ennivaló különösen fontos, mivel hobbitjaink bizonyos időközönként megéheznek, és ilyenkor enni-inni kell velük (EAT AND DRINK): az éhező hobbit ugyanis folyton le-lemaradozik a többitől, ha pedig mi vagyunk túl fáradtak, akkor egészen egyszerűen leragadunk valahol, és nem tudunk továbbmenni — ami, érthetően, igencsak kellemetlen állapot. Ezt megelőzendő mindig legyen nálunk pár adagnyi elemózsia, amit egyébként a játék különféle pontjain bőséggel találunk majd (lehetőleg elosztva, azaz minden hobbitnál egy-egy). Nyugatra *Hobbitfalva* főterére jutunk, ahonnan egy hobbit-őrszem nem hajlandó továbbengedni minket a tisztás szélén álló ún. *Mathom*-múzeumba. Sebaj, a láthatatlanná tevő *Gyűrű* felhúzásával könnyűszerrel segítünk a gondon (WEAR RING). Vigyázat, a *Gyűrű*t nem szabad túlságosan sokszor és hosszú ideig viselni, mivel könnyen gyűrűlidérccé válhatunk!

Éppen ezért, mihelyt a múzeumba léptünk, hamar húzzuk is le az ujjunkról (TAKE OFF RING). Útitársaink erre utánunk jönnek (őket bezzeg beengedte az a fránya őrszem!), mi pedig közben magunkhoz vesszük az itt megtalálható gyertyacsonkot — voltaképpen emiatt jöttünk be ide. Jutalmul egy nagy könyvben olvashatunk valamit bizonyos *Tündekövekről*, amelyek — mint az írás mondja — kizárólag együtt használhatóak valamire.

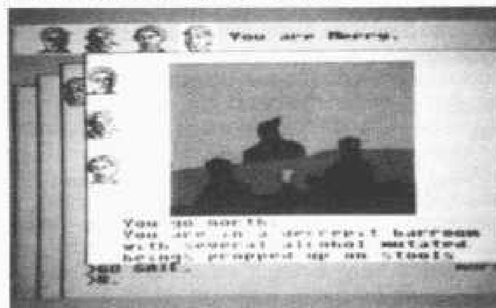


Ötletes húzás volt a program készítői felől, hogy *Tolkien* világának olyan helyszíneit is beleillesztették a játékba, amelyek a könyvben csupán utalások formájában, vagy a mellékelt térkép bejegyzéseiként szerepelnek. Megcsodálhatjuk például az *Esthajnal*-tavat, vagy az északnyugat felé elterülő *Toronydombok* útvesztőjén átverekedve magunkat, kellemes kirándulást tehetünk a *Kékhegység* lábainál, ahol *Harlond* városa áll. Elméletileg itt a *Zöld Torony*ban élő *Zöld Lovag*ot kellene beledöngölnünk a földbe — függetlenül attól, hogy a

Frodó nevet még véletlenül sem szokás *Sir Gawain*nek becézni -, ám ennek előfeltétele van: lehetőleg csak *Frodó*val merészkedjünk ide egyedül (erre való a *Gyűrű*), máskülönben az ingerlékeny bácsi szépen egymás után elteszi láb alól az egész kompániát; azután csalódottan remeteségbe vonul — de ezzel rajtunk már nem segít. Így viszont csak mosolyogni fog "pitiáner próbálkozásainkon" (ahogyan ő nevezi a mi ATTACK KNIGHT parancsainkat), azután jószándéka jeléül egy törött medaliont pottyant a lábaink elé, és eltűnik egy füstfelhőben (TAKE MEDALION). Ezzel kell fölkeresnünk a *Vörös Hölgy*et, aki az eriadori Kékhegységben található *Vörös Torony*ban lakik; nincs is túl messzire innen. A pajzán néni (aki a jelek szerint alighanem a legősibb mesterséget űzi) megpróbál becsalogatni minket a tornyába, azonban nem kötelező bedőlni a trükknek — mint hamarosan kiderülne ugyanis, a hobbitok nem az esetei. Sózzunk inkább oda neki egyet (FIGHT LADY), mire porba hull a gaz csábító, és mi elzsákmányolhatjuk tőle színarany medalionját (TAKE MEDALION). A procedúra végén a kicsivel távolabb épült hegyi kolostorban tengődő *Radagast* barátunk — megpillantván medalionjainkat — egy pompás kis *Tündekő*vel ajándékoz meg bennünket, amiből azért még található egy-két darab itt-ott, úgyhogy ne nagyon örüljünk a dolognak.

A kelet-nyugati irányban húzódó kövezett országútra lehetőség szerint ne is nagyon merészkedjünk vissza ezután, mivel ott komoly veszélyt jelentenek ránk a többnyire hármas csoportban ide-oda cirkáló *Fekete Lovas*ok, akik ha a *Gyűrű*vel a társolyunkban megcsípnek, akkor bizony nem kegyelmeznek nekünk. Persze csak a *Gyűrűt* akarják: ha nincs nálunk a *Gyűrű* — pl. egy mellékszereplőt alakítunk éppen a többiektől külön -, akkor általában nem nagyon szoktak belénk kötni. Nem akármilyen trükk, ha mindjárt a játék elején eldobjuk a *Gyűrűt*, és az egészet úgy csináljuk végig: így is minden további nélkül a végére jutunk, és nem fognak bántani közben a lovasok... Az *Esthajnal*-tónál tehát forduljunk előbb északkelet, majd délkelet felé, ahonnan ugyancsak délkelet felé továbbhaladva a folyó túloldalán — legnagyobb örömünkre — *Borbak Trufiádok* nevű barátunkat pillantjuk meg némi meleg vacsora bizalomgerjesztő társaságában. Amennyiben délkelet helyett dél felé vesszük az irányt, a tanyasi életre berendezkedett *Zsizsik* gazdával szerencséltet minket a sors, aki először — roppant vendégszerető módon — ránk akarja uszítani a vérebeit, de aztán kevéske unszolásra valahogy meggondolja magát (SAY MAGGOT "FRODO"), és hajlandó lesz vendégül látni az egész díszes társaságot az otthonában. Újabb jóízű falatozásra nyílik kilátás, azután ő is figyelmeztet rá, hogy tartózkodjunk az úttól, mialatt kikísér bennünket egész a földje határáig. Hogy ez mennyire fölösleges kitérő volt, csak most értjük meg, ugyanis a folyón való átkelésre itt egy komphajó szolgál, amit nekünk magunknak kell hajtanunk — más szóval az elfogyasztott lakomát mindjárt ledolgoztatják velünk. (TURN HANDLE sokszor egymás után, amíg a tákolmány partot nem ér, azután GET ABOARD FERRY, majd újfent TURN HANDLE következik, és végül GET OFF.) Így megintcsak *Trufá*nál kötünk ki végül, akivel kis csapatunk létszáma ezennel négy főre emelkedik. (Hogyha *Trufát* nem mi irányítjuk, hanem a gép, és sokat késlekedtünk, akkor előfordulhat, hogy helyette már csak egy sajtcédulát látunk az asztalon, amelyen azt üzeni: keresésünkre indult az úton.)

Mihelyt jóllaktunk, nincs más hátra: irány az *Öregerdő*! Ehhez először is egy sötét alagúton kell keresztülküzdenünk magunkat, ami a Nagykerítés alatt vezet át — mielőtt ide belépnénk, okvetlenül gyújtsunk gyertyát (LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH), mert ha ezt elmulasztjuk megtenni, a sötétben már semmit sem tudunk csinálni majd: irreális módon még gyufát gyújtani sem enged a program. Mivelhogy minden körben a cselekvésben *Samu*ra esik utolsóként a sor, az alagútban nála legyen a gyertya: ha ugyanis a gyertyával a kezünkben kimasírozunk a túlvégen, a többiek nem fognak követni minket (eltévednek a sötétben); de ha *Samu* mutatja nekik az utat, akkor már minden rendben lesz. Apró hibái ezek a programnak, nyugodtan szemet hunyhatunk fölöttük... Bár lehet, hogy csak a crackerek keze van a dologban.

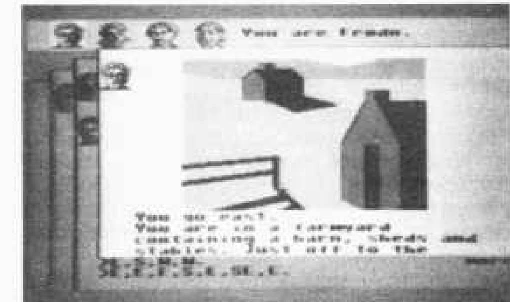


Ami viszont az *Öregerdő*ben zajlik, az már korántsem hiba, hanem sokkal inkább a programozók huncut mesterkedésének a gyümölcse: a fák ugyanis folyvást mozognak és a helyüket változtatják, miáltal az ösvények iránya is állandóan változik... Ami azt eredményezi, hogy gyakorlatilag sosem lehet tudni, merre megyünk és hová jutunk éppen; végeredményben pedig — látszólag — mindenfajta tájékozódás lehetetlenné válik. Ettől azért nem kell mindjárt sírva fakadni, hiszen megoldás itt is akad — csupán meg kell találni azt. Akárcsak más, "normális" helyeken, az erdő helyszínei közt is létezik az ösvényeknek egy előre lerögzített térképe, ami a lehetséges haladási irányokat határozza meg: a különbség csak annyi, hogy ezek az irányok közül itt egyszerre mindig csak az egyik él — s hogy ez éppen melyik lesz, az annak a szabálynak megfelelően dől el, hogy minden lépésben az aktuálistól az óramutató járásával megegyező irányban található legközelebbi válik szabaddá egyedül. (Vigyázzunk, mert ha körültekintünk, az is lépésnek számít, ergo amit a képernyőre kiírt, az már nem, hanem csak a következő lesz "érvényes"!) Ez így leírva ugyan egy kissé kacifántosan hangzik, de mindenesetre eléggé megkönnyíti az ösvények feltérképezését, valamint azt, hogy keresztültaláljunk az erdőn. Útközben látunk valahol egy fát, ami még hobbitszemmel nézve is megmászhatónak tűnik (CLIMB TREE) — ennek tetején megtaláljuk a *Lovas*ok elpusztításához szükséges második *Tündekövet*. Amennyiben várunk egy csöppet, *Samu* magától fölveszi; azután a fa alatt megint külön ki kell várni, amíg lekászálódik róla ő is — majd végül közli velünk a hatalmas fölfedezést, miszerint egy várost pillantott meg valahol messze kelet felé. (Ha mi irányítjuk *Samut*, akkor természetesen semmi ilyesmi nem történik.)

Innen továbbhaladva — a könyvnek megfelelően — az ismert fűzfás jelenet következik: a patakparton összes útitársunkat foglyul ejti a korlátolt, öreg *Fűzfa Apó*. Újdonság, hogy a fűzfa belsejében két darab újabb *Tündekő*re bukkanunk, amit a mohó *Pippin* tüstént magához is vesz (ha mi irányítjuk őt, persze ezt is nekünk kell megtennünk általa); de az már megint a regényhez kapcsolódik, hogy a közelben lakó *Bombadil Tomát* kell segítségül hívnunk a bentragadtak kiszabadítását illetően (SAY TOM "HELP"). Kérésünk parancs, amiképpen az övé is az: vezessük el a tett színhelyére, ahol aztán szépen kinyitja nekünk a szenilis fűzfát, és mi — ahogy az ebben a játékban lassanként már megszokottá válik — ismételten mehetünk zabálni a házba. (Minden jel szerint a programozók is hobbitok voltak...)

Kiszabadulásunk örömére mehetünk is tovább kelet felé, ahol egy cserépből kiemelve a virágot megleljük az ötödik, és egyben utolsó *Tündekövet*. Itt az idő elregélni, miféle hatalommal rendelkezik ez a néhány mágikus kavics: *Elbereth Gilthoniel* nevét kiáltva villámok csapnak le az égből, és valamennyi ékkő elpusztít egy-egy *Fekete Lovast*. De erre csak a vége felé lesz majd szükség, ahol is hárman állják el a továbbvezető utat — egyelőre akadálytalanul battyoghatunk tovább az eddigiekben is tartott keleti irányban. A következő szobában egy *"heavy metal orc band"* húzza a talpalávalót (amennyiben véletlenül *Aragorn* is velünk volna, ő innen mélységes undorral távozik), még eggyel arrébb pedig már egy kedves és jóindulatú buckamanóval lesz dolgunk, aki viszont nem hajlandó kiengedni minket az ajtón. Átjutni itt is ugyanúgy lehet, amiképpen a hobbit strázsánál tettük: WEAR RING, azután ha kint vagyunk, TAKE OFF — és a többiek akadálytalanul jönnek utánunk.

Egy hatalmas fakapuhoz érünk, *Bri* városa előtt (ezt látta *Samu* a fáról). Illedelmes kopogtatásunkra (KNOCK GATE) a kukucskálóablakon kipislog ránk egy álmos őrszem, és tapintatosan a nevünk után érdeklődik (SAY "FRODO"). *"Zsákos van itt! Megjött Zsákos!"* — ezt kiabálva vidáman szalad a kocsma felé; mi pedig kissé szorongva araszolunk beljebb az udvaron békésen ultizó *Fekete Lovas*ok mellett... (Meglehetősen illúzióromboló, hogy éppen ezek a lovasok nem tesznek ellenünk semmi csúnyát — nyilván újabb programhiba esete forog fenn.) Odabenn a kocsmában egy *CoVboy* nevű félszerzettel találkozunk — valamivel beljebb meg egy különös idegennel, aki aztán *"Kósza"*-ként mutatkozik be nekünk. (Vagy másnéven *Aragorn*, de ezt mi még nem tudjuk.) Ínycsiklandó finomságokkal lehetne itt megtömni a bendőt (sülttökkel, banánnal, marcipánnal), csak kár, hogy Kószát nem nagyon érdekli az ilyesmi, és eszelősen azonnal indulni akar. Kövessük őt: elvezet a *Széltető*re, ahol madarakkal társalog, azután megcsodálunk egy rúnákkal teleírt lapos követ. Ennyi elég is lesz — vegyük vissza a kezdeményezés jogát (SAY STRIDER "FOLLOW ME"). Visszatérve az útra, átkelünk az *Utolsó Híd*on, ahol az első résznek hamarosan vége szakad: vidáman, ha van nálunk három darab *Tündekő* (csak három kell, a többire nincs szükség), és szomorúan, ha nincs. Akárhogy is történjen a dolog, a folytatást — a *"Csináld magad!"* mozgalom jegyében — mindenképpen nekünk magunknak kell betöltenünk, azazhogy következzék a



Második rész, mely — az előzőhöz hasonlóan — a *II. Könyv* eseményeinek feldolgozását jelenti — azzal a különbséggel, hogy ebben a *"Menekülés a Gázlóhoz"* című fejezet is benne foglaltatik. Kezdetben *Trollháza* környékén bolyongunk éppen, ahonnan északra — *Csavardi Samu* legnagyobb örömére — egy barna póni csatlakozik a társasághoz, valamint egy barlangban, az elhagyott troll-odú mélyén egy mithrilből készült páncélinget lelünk: ezt véletlenül éppen *Pippin* méretére *Gázlóhoz"* szabták. *Glorfindel*, a tünde a következő, aki-

vel találkozunk; ő egy gyönyörű, hófehér paripát vezet kantárszáron, amit mintha direkt nekünk hozott volna ide (RIDE STALLION). Ameddig a lovon ülünk, gyaloglás helyett a pacinak kell kiadnunk a parancsainkat: SAY STALLION "S" stb. A folyóparton, a gázlónál mind a kilenc *Gyűrűlidérc* felvonul az üdvözlésünkre: *"A Gyűrűt! Add ide a Gyűrűt!"* — kiált ránk a kapitányuk, és mi őrülten vágtázunk előlük a vizeken át (SAY STALLION "E,E"). A túlpartra érve aztán örömmel konstatáljuk, hogy a megáradt folyó szépen magával vitte a sarkunkban lihegő romlott bácsikat — leszállhatunk a lóról (GET OFF).

Nem sokat kell már kutyagolnunk, hogy *Völgyzugolyba*, *Elrond* udvarába érjünk, ami innen keletre található. A *Tűz Csarnokában* a jó öreg *Bilbó* koma vendégel meg minket az elmaradhatatlan vacsorával, majd pedig ünnepélyesen közli velünk, hogy egy kis meglepetése van a számunkra — csak előtte ugyan adjuk már oda neki azt a gyűrűt egy percre... Sajnos nem lehet: a *Drágaszág* a miénk (SAY BILBO "NO"), mire erőszakoskodni próbál, de mivel mi hajthatatlanok vagyunk (SAY BILBO "NO" és megintcsak SAY BILBO "NO" — de a hármat akár egyben is be lehet írni: SAY BILBO "NO,NO,NO"...), végül lehiggad, és elszégyelli magát. Ezt követően átkísérteti magát a szobájába, ahol kapunk tőle egy ragyogó mithril páncélt (ez már *Frodó* mérete lesz), valamint egy rövid kardot. (Ha ellenben megingunk, és odaadjuk neki a *Gyűrűt*, a szerencsétlen tüstént az ujjára húzza azt, és eltűnik vele szem elől. A játék pedig hamarosan véget ér...)



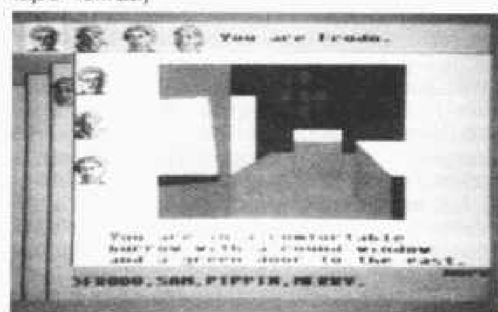
Időközben a *Nagyteremben* összült a *Tanács* — egyedül miránk várnak, úgyhogy ne nagyon várakoztassuk meg őket. Rendkívül hasznos információkra teszünk itt szert: megtudjuk, hogy *Kósza* valódi neve *Aragorn*, továbbá hogy *Trufa* és *Pippin* éhesek, és kiadós ebédre vágynak... Ennél valamivel érdekesebb, hogy híreket kapunk bizonyos *Gollam* nevű úriemberről, aki megszállottan utánunk szimatolgat és a nyomunkban kullog; amennyiben kujtorgásunk során időnként halványan csillogó szemeket pillantunk meg az árnyékban — azok bizony *Gollam* bátyó szemei lesznek. (Elkapni bezzeg nem lehet — olyankor mintha ott se lenne.) A *Tanács* döntése, hogy a *Gyűrűt* haladéktalanul bele kell hajítani *Mordorban* a *Végzet Szakadékába*: az egyetlen helyre, ahol az megsemmisül, és nem jelent többé veszélyt a világra nézve. Csakhogy odáig el is kell ám jutni, s hogy ne menjenek túlságosan simán a dolgok, további kísérőtársakkal gyarapodunk: csatlakozik hozzánk *Boromir*, *Gimli*, *Legolas* és *Gandalf* — ezáltal még tovább lassítva a játékot, s végeredményben teljesen fölöslegesen. Némi elégtételt jelent legalább, hogy a pónit is felmálházza *Elrond* bátyánk egy kis rágcsálnivalóval — három csomag lembast, azaz tündekenyeret kapunk tőle, s azzal nekivágunk az útnak. *Mória* kapuinál azonban nem várt nehézségeink adódnak: a kapun a jól ismert varázsigével tudunk bemenni (SAY DOOR "FRIEND"), csakhogy odabent töksötét van, és a könyvvel ellentétben itt még *Gandalf* botja se világít... Világítási célra nyilván az első részben szereplő gyertyatartót kellene "áthozni" a második részbe egy kimentett állás révén, de mivel a tesztelt verzióval ezt eddig nemigen sikerült véghezvinni, *Mória* bányáinak titka egyelőre — a szó legszorosabb értelmében — sötétségben marad. Azért akinek működő verziója van, az nyugodtan próbálkozhat... (Gyaníthatóan ugyanez magyarázza azt is, hogy *Aragorn* ebben a részben miért nincs velünk.)

Tiszta szerencse, hogy itt — megintcsak a könyvvel ellentétben — egy másik út is vezet a Ködhegység túlsó oldalára: mégpedig egy veszedelmes ösvény a hófödte *Caradhrason* át. Útközben találunk egy halomnyi tűzifát, később *Pippint* kis híján elnyeli valami csúnya gleccser — *Boromir* bácsi erős karja azonban kihúzza a pácból. Nem sokkal odébb egy szörnyűséges hóviharba keveredünk, ahol a feldühödött elemek derekasan dolgoznak rajta, hogy lehetőleg minél rövidebb idő alatt keményre fagyjunk — itt válik hasznunkra az iméntiekben zsákmányolt tűzifa (LIGHT FIRE WITH MATCH). A felcsapó lángnyelvek egyetlen lépésnyi időre szabaddá teszik az utat, úgyhogy ne nagyon késlekedjünk továbbállni innen (hacsak nem akarunk mindörökre itt ragadni). A következő helyszínen további kellemes meglepetések érnek: a változatosság kedvéért ezúttal egy csinos kis hólavina zúdul le a hegyről, és sodorja magával valamennyi kísérőtársunkat... Utunkat tehát vagy egyedül folytatjuk, vagy még jókor megelőzzük a katasztrófát azzal, hogy mindenkit egymás után keresztülküldünk a veszélyes útszakaszon (SAY PIPPIN "E,E,SE,SE" stb.), s csak ha már valamennyien biztonságban átjutottak, akkor indulunk utánuk — utolsóként — magunk is. Igaz, némelyik szereplő, mint például *Boromir*, állandóan önfejűen visszafordul, s aztán rendesen bele is pusztul a dologba: ám ezen már segíteni nem tudunk, s így ezektől a forrófejűektől többnyire kénytelenek leszünk fájdalmas búcsút venni.

A túloldalon található völgybe leereszkedve, az *Ezüstér* mentén hamarosan megérkezünk *Lórien* elvarázsolt erdejébe. Arany- és ezüstlevelű szent fák fogadnak itt minket, és gyönyörű, apró kis virágok a fűben — nomeg egy seregnyi harcias tünde, akik a legcsekélyebb gyanús mozdulatra nyílvesszők ezreit röpítik a testünkbe... Egy szűkszavú fickó, aki az átlagosnál valamelyest vendégszeretőbbnek látszik, mindenesetre hajlandónak mutatkozik keresztülkalauzolni minket az erdőn: ameddig ő velünk tart, addig teljes biztonságban érezhetjük magunkat itt. Persze mindig akad olyan, akinek valami nem tetszik — ez alkalommal *Gimli* lesz az, aki megmakacsolja magát: néminemű perpatvart követően — hacsak meg nem akadályozzuk ebben — fejszéjével elegánsan felaprítja a tündét. A vérengzést elkerülendő utasítsuk ki a törpöt a színről (SAY GIMLI "NW"). Csapatunk létszáma ugyan megint egy fővel csökkent, de azért töretlen lelkesedéssel haladunk tovább: kisvártatva a *Nimrodel* nevű patak partján találjuk magunkat, ahol első ízben önkéntes idegenvezetőnk segítségére szorulunk (SAY ELF "HELP"). Pillanatokon belül kifeszül egy kötél a patak partjai közt, amelyen ügyesen átevickélhetünk az átenső oldalra. Itt ismételten tünde-tanácsadónk segítségét kell kérnünk, aki erre elvezet bennünket *Galadriel* úrnő és hitvese, *Celeborn* lakosztálya elé; emellett bolyonghatunk még egy sort az erdőben, ahol egy tisztáson táncoló tündelányokon legeltethetjük a szemünket, valamint zabálhatunk egy jót és ihatjuk a kiváló tündebort. Csakhogy mindezek a dolgok kivétel nélkül eldwarfulnak a nagyszerű esemény jelentősége mellett, miszerint ezzel a játék második része is véget ért: hajóra szállunk az *Anduin* partján, ahol *Galadriel* úrnő egy rahedli ócska szuvenírt a nyakunkba sóz, és már tölthető is a harmadik rész...

Azazhogy csak töltődne, ha lenne — a program elterjedéséért felelős cracker atyák ugyanis valamiképpen elfelejtették mellékelni a folytatást. Amennyiben a szerzők következetesen végigvitték rajta az eddigiekben tapasztalt módszert — más szóval minden egyes rész a regénynek egy-egy Könyvét dolgozza fel -, úgy a teljes játék éppen hat részből kell hogy álljon: amiből eszerint még nem kevesebb, mint négy darab van hátra.

Értékelés gyanánt elmondható, hogy az itt leírtak túlnyomó része alternatív megoldást tükröz, ami magyarra fordítva kb. annyit jelent, hogy a játék voltaképpeni teljesítéséhez az összes megoldásnak csak viszonylag kis hányadára van szükség. Megtehetjük akár azt is, hogy szinte sehová sem térünk be, csupán egyenesen végigmasírozunk a tájon, miközben kizárólag a legszükségesebb cselekvésekre szorítkozunk. Eközben garantáltan elveszítjük útitársainkat, az igaz, ám mivel nélkülük is elérjük a célt, ez nem olyan nagy veszteség — az viszont már annál inkább, hogy így maga a játék is érdekességét veszti. Kicsit egyhangúvá teszi a vándorlást a helyszínek primitív elrendezése, az, hogy folyton kelet felé kell továbbhaladni: igaz, hogy ezt az alaptéma — részben legalábbis — már eleve meghatározza (hiszen a regényben is állandóan kelet vagy délkelet felé mennek a szereplők), de azért ezt egy kicsit változatosabban is meg lehetett volna oldani. A program nyelvezete egyszerű, a leírások tömörek és viszonylag kevés ritka kifejezést tartalmaznak, valamint a kiadandó parancsok is többnyire egyszerű alapigékből tevődnek össze, így az angol nyelvet csak kevéssé ismerők számára is élvezetes szórakozást nyújthat: szótárazásra szinte egyáltalán nincs szükség. (Ami kevés hasonló játékról mondható el!) Ja, és még valami: alapvetően kazettára készült, így ne lepődjünk meg, ha a kimentett állásainkat is csak kazettára tudjuk fölvenni (akárcsak a **HOBBIT** esetében); rosszabb, hogy visszatölteni pedig egyáltalán nem képes őket... Legalábbis a meglévő törés nem. (Ehhez képest már csak hab a tortán az elhalálozásunkkor is megjelenő *"Press play on tape"* felirat.)



Végezetül nem szabad elhallgatni, hogy a játék számos hibát tartalmaz (különösen egyes igék kiértékelése terén), ám ez megbocsátható, hiszen abból az időből származik, amikor még az ötlet és az eredetiség számított inkább, és nem annyira a kicsiszolt profizmus meg a lemezoldalak száma. Az viszont már tényleg bosszantó, hogy a program mennyire lassú (minden egyes lépésre hosszú másodpercekig kell várni, holott még csak nem is töltöget közben), de még ezzel együtt is kellemes pillanatokat szerez (szerzett?) a műfaj kedvelőinek *Tolkien* papa csodálatos világának megelevenítésével. És aki elegendően sok fantáziával rendelkezik, azt gyakorta nem is a technikai tökély, hanem éppen ellenkezőleg: a hiányok és a töredékesség képes a leginkább lázba hozni — nincs szüksége látványos külsőségekre.

Persze lehet, hogy kicsit elfogult vagyok a játékkal és a könyvvel való régi ismeretségem miatt — végülis mindenki ítélje meg maga!

Olessák Róbert

A Gálya



Tizenhét esztendeje létezik a számítógép-programok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különösebb és egyesek számára izgalmasabb, míg mások számára érthetetlenebb volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés — minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészéül jutó — folyamatán (avagy más szavakkal élve: elveszítette az ártatlanságát), valamint egyedfejlődése során számtalan rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a legszebb remekműveket és a legelfajzottabb szörnyszülötteket hozva ezzel létre, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét — alapvető jellegét tekintve legalábbis nem sokat változott. Köszönhető ez annak, hogy *Crowther* és *Woods* óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat (bármennyire is szerették volna hinni), legfeljebb a programozás technikáját csiszolták egyre tökéletesebbre, és a programok váltak egyre hatalmasabbá és bonyolultabbá, szebbnél szebb grafikákkal és egyéb mesterséges kinövésekkel fölékesítve a növekvő elvárásoknak megfelelően. De hát ez a világon minden dologgal így van, és ha erről az oldaláról nézzük, a **GÁLYA** is csak egy a sok közül, amelyik beáll ebbe a hosszú sorba, és több-kevesebb sikerrel megkísérli fölülmúlni a korábbiakat: még akkor is, ha — lévén C64-es fejlesztés — gyakorlatilag már eleve kudarcra van ítélve. (Az üzleti oldaláról tekintve legalábbis a dolgot...) Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akiknek a számára még mindig nagyobb élményt jelent egy intelligens szövegértelmező, mint egy lehetetlenül túlbonyolított, vagy éppenséggel bosszantóan primitívvé redukált menürendszer, illetőleg nagyobb örömet okoz egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika vagy egy látványos mozgatás. Ez a játék épp az ilyen fanatikusoknak készült! Külső formáját tekintve is tetszetősre sikeredett, az igaz, de ha ezt a burkot lehántjuk róla — sok más alkotással ellentétben -, a belsejében is gyémántokra lelünk; azaz kikapcsolt grafikával is tökéletesen élvezhető marad a játék. Emellett tanúskodik az a tény, hogy — a levelek visszajelzéseiből ítélve — a játékosok többsége is hasonlóképpen vélekedik; igaz, teljes létszámukat tekintve nincsenek valami sokan. Jelentőségében nem mérhető ugyan az adventure-történelem olyan klasszikusaihoz, mint a **Bard's Tale 3.** vagy a **Times of Lore** (ezeknél látvány és tartalom olyannyira egybeforrott, hogy lehetetlen azokat elválasztani egymástól), de a hagyományos szöveges stílus kedvelőinek igényes szórakozást nyújt. (A **Magnetic Scrolls**-féle játékokkal tehát igenis fölveszi a versenyt.)

Mivel a program nagyjából a másfeledik születésnapját éli, ezt az előbbi tizenhetessel párosítva kétszeresen is kerek évfordulót ünnepelünk; elkerülhetetlennek látszik tehát, hogy egy teljes leírás meg ne jelenjék róla...

Az áltörténelmi eszmefuttatásért és az eltúlzott öntömjénezésért ezennel mindenkitől ünnepélyesen elnézést kérek! — Ugyanakkor ne lepődjön meg senki, amiért ez az egyszer már félig-meddig lekölt bevezető újból előbukkant kísérteni valahonnan a semmiből; de mivel szomorúan láttam, hogy a CoV Évkönyv '95-ben megjelent **GÁLYA**-leírásomban, különös tekintettel annak első oldalaira, néminemű etnikai tisztogatást végeztek bizonyos elvetemült bácsik: egész mondatokat kihagytak belőle, és a meglévőket is átírták, megcsonkították, széttördelték és összekuszálták — és mindezt azért, hogy nyavalyás egy-két oldallal rövidebb legyen: emiatt lettek olyan suták és bénák bizonyos mondatok —, úgy döntöttem, legalább ezt a (most már értelmes magyar szöveggé visszakódolt) bevezetőt kimenekítem a romhalmazból. Nemcsak azért, mert egy egész délutánt töltöttem vele, amíg megfogalmaztam ezt a két kis bekezdést, hanem azért is, mert ezek továbbra is aktuálisak maradtak: alább következik ugyanis a játék hiányzó részének leírása, amivel a megoldás végre teljessé válik — más szóval mindaz, ami az utolsó, kék kristály megkaparintásához szükséges. (Félreértések elkerülése végett: ez a rész kivételesen nem maradt ki a leírásból — ugyanis eredetileg sem volt benne.)

De nem szaporítom tovább a szót, mert a cenzorok még megint akcióba lépnek, ami nem lenne egy pozitív dolog — ehelyett inkább induljunk el újra a megoldás zegzugos ösvényein! Amennyiben pedig ezen ösvények véletlenül épp a leírásnak arra a pontjára vezetnének, ahová — elméletileg — ennek a mostani fejezetnek kellene becsatlakoznia (azaz egy elájult konyhásnéni mellett állunk egy fokhagymával a kezünkben), az kiváló kiindulási alapot biztosít a folytatás számára: tudniillik ismételten a fővárosban akad egy kis dolgunk. (Éppenséggel vezethettek volna máshová is, hiszen a játékban tetszés szerint lehet csapongani, egy ilyen "lépésről lépésre" recept csak mankó gyanánt vagy útmutatásul szolgál.) Legelőször is egy ásóra lesz szükség, amit azonban már korábban megvásároltunk, így nem kell vesződnünk vele most. Ha már úgyis erre járunk, vehetnénk viszont egy zacskó szárított vizibolhát — ami szintén a vegyesboltban kapható -, azután a városka temetője felé húz bennünket kicsike szívünk. A temető igen lepusztult állapotban van, és az errefelé vezető utakat is fölverte már a gyom: ami annak köszönhető, hogy a városlakók jó ideje nem mernek kijárni ide meglátogatni elhantolt szeretteiket. Aminek természetesen szintén oka van: szeretteik földi maradványai ugyanis — a hely szelleméhez egyáltalán nem illő módon — pajkos kisgyermekként szaladgálnak és viháncolnak a sírkövek közt. Hogy ennek mi az oka, azt már nem tudjuk megállapítani (talán csak az, hogy ne legyen túl egyhangú a játék); az viszont tény, hogy egyikük mindjárt véletlenül nekünkrohan, és beletaszít bennünket egy nyitott sírgödörbe, a többiek pedig — szintén merő véletlenségből — sebesen a fejünkre kaparják a földet — aminek eredményeként legközelebb már eggyel többen fognak itt randalírozni... Mindezt elkerülhetjük, ha még idejekorán barátaink fülébe suttogjuk egyik kedvenc kifejezésüket (MONDD "HVUOR"), amitől olyannyira megsértődnek ezek az infantilis zombik, hogy duzzogva elvonulnak, s így nem zavarnak bennünket a további hullagyalázásban (ÁSS). A kutatás nem várt eredménnyel zárul: legnagyobb sajnálatunkra ugyan senkit sem sikerül exhumálnunk, ellenben fájdalomdíjul találunk egy egyszerű kis horgot (VF HORGOT). A várost a domboldaltól délnyugatra fekvő kukoricáson keresztül célszerű elhagyni, mivel így összekötjük a kellemeset a hasznossal, azazhogy útközben törhetünk magunknak egy cső kukoricát (VF KUKORICÁT), amire hamarosan szükségünk lesz majd. Hogy mennyire hamar, az attól függ, nem mulasztottunk-e el megtenni néhány érdekesnek tűnő dolgot a játék folyamán: egyfelől megadni a "kegyelemhúzást" szegény, balsorsú, karóba húzott fejebarátunknak az aranybánya mélyén (HÚZD KI KARÓT), másfelől meglátogatni *Kunigundát*, aki a szülőfalunk örömlányaként funcionál, és akinek szép, hosszú, ám jobb sorsra érdemes haja egész a földet söpri. Kedveskedjünk neki valami apró ajándékkal (ADD KARÓT KUNIGUNDÁNAK), aminek olyképpen megörül, hogy nemcsak zokon,

de egyáltalában még csak észre sem veszi, amikor egy kicsit megritkítjuk a hajzatát (TÉPD HAJSZÁLAT). Ezáltal birtokunkba került egy karó, egy horog és egy hajszál, avagy másképpen mondva egy hajszál, egy horog és egy karó — de mit lehet ezekkel kezdeni? (KÉSZÍTS HORGÁSZBOTOT) Csodás kezdeményünket akárhol kipróbálhatjuk, amerre víz van, csupáncsak a tengerpartot kerüljük el — tehát legyen ez mondjuk a tópart (HORGÁSSZ). Legnagyobb örömünkre nem fogtunk semmit — ami nem is túlságosan meglepő, tekintve, hogy elfeledtük a csalit is alkalmazásba venni (TEGYÉL KUKORICÁT HOROGRA). Csakhogy ez még mind nem elég: egy SZÓRD VIZIBOLHÁT VÍZBE is szükségeltetik az elsöprő sikerhez (HORGÁSSZ): a procedúra végén egy méretes guppi vergődik a horgon... Ne dobjuk vissza a zsákmányt, vagy legalábbis még ne: valamelyik tengerparton ugyanis még jó lesz majd további csalinak (HORGÁSSZ). Második áldozatunk már egy valamivel figyelemreméltóbb teremtés lesz, a táplálkozási lánc egyik hínárba gabalyodott csúcsragadozója (V SELLŐ), aki most ráharapott a halacskánkra, és így horogra került szegény. Megpróbálhatunk szóba elegyedni vele (BESZÉLJ VELE), mire nagy nehezen elárul nekünk egy rejtélyes varázsigét (*"Gworin"*-nak írják, s hogy mire való, azt nemsokára megtudjuk), aztán egy ingerült uszonycsapással visszacsobban a vízbe, és végérvényesen eltűnik a szemeink elől.

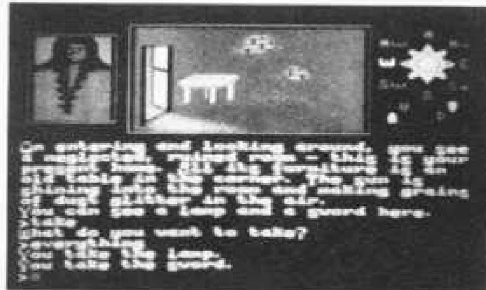
Következő utunk a rabszolgapiacra vezet, ahol újabb hölgytársaságra teszünk szert: egy leprás goblin és egy rokkantnyugdíjas ogre bizalomgerjesztő társaságában egy *Mona Lisaura* nevezetű albínó rabszolgalány várakozik itt, bágyatag mosollyal beletörődve elkerülhetetlen sorsába (VEDD MEG A LÁNYT). A kereskedő kereken 163 tmorghot követel érte tőlünk, alkudni pedig nem lehet — a leprást, igaz, egy huszasért is odaadná, de az meg nekünk nem kell... Ha tehát nincs nálunk ennyi készpénz, akkor kénytelenek leszünk előbb különféle értéktárgyainkat pénzzé tenni, olyanokat, amire már nincs szükségünk: a lantot, a pipát, a kardot, valamint egyéb ingóságainkat. Szükség esetén akár még a ruhadarabjainkat is elkótyavetyélhetjük, de ha nem akarunk egyiktől se megválni, akkor sincs semmi vész; a bányában egy aranyrögre, a mocsári kupolaépületben (némi áskálódás után) egy szép darab rubinkőre bukkanunk — vagy ha már minden kötél szakad, még mindig eladhatjuk az egyik kristályunkat (200 tmorghot kapunk érte!), hisz nekünk úgyis csak öt darabra lesz szükségünk a készletből, és éppen most készülünk magunkhoz venni a hatodik példányt... A lehetőségek tehát rendkívül változatosak: ki-ki úgy jut pénzhez, ahogyan csak akar, a lényeg csupán az, hogy meglegyen a kívánt összeg — ennyi pénzből még *Raemont* is ki lehetne váltani, ha nem volna máris szabad.

Délnyugatra innen a kikötőben egy hajót ringatnak a tenger hullámai, ami korábban gazdátlannak látszott, ám azóta mégis elfoglalta őt a visszatérő tulaj: *Sam Sung* nevű barátunkat találjuk itt (BESZÉLJ SAMMEL), aki ezennel meghív bennünket egy kis tengeri sétahajózásra. Természetesen nem utasítjuk vissza (MONDD NEKI "IGEN"), de csak ha már mindkét fivérrel a fedélzeten állunk, merthogy a következő epizód újfent csapatmunkát igényel majd. Az országunktól délre elterülő kisebb *Langerhans*-szigetek egyik példányán érünk partot, a sziget belsejét sűrű bozót borítja. Valahol a bozót mélyén egy kunyhóban egy teleport-démonra lelünk, de ahhoz előbb még meg kell találnunk a rézkulcsot is, ami a viskó ajtaját nyitja. Sok sikert a kereséshez (a "KERESD" parancs ismeretében nem lesz túlságosan nehéz), mi most inkább nyugat felé vesszük utunkat — ahol a bokrok közül egy szilárd kőfal magaslik elénk, és zárja el a további utat. Túristalátványosság gyanánt egy hatalmas, faragott kőarc díszíti a falat (V ARCOT). Mondjunk neki valami szépet (MONDD "GWORIN"), mire a kőarc elmosolyodik, ránkkacsint, azután rést nyit nekünk a kőfalon, amelyen keresztül a sziget elkerített, belső területére jutunk. Ez egy roppant különös vidék: örökös jég és hó fedi a földeket egészen a kőfal határáig. Nem is hiányzik ahhoz sok, hogy záros határidőn belül keményre fagyjunk; ámde szerencsére idejekorán megérkezik a felmentő sereg: egy pufajkás szatír rohan felénk rikoltozva, a patái nyomán porzik a hó... A különös szerzet haladéktalanul felnyársalna bennünket idétlen kecskeszarvaival — hacsak mi nem foganatosítunk ellene bizonyos óvintézkedéseket (GYÚRJ HÓGOLYÓT ÉS DOBD VELE SZATÍRT). Épp a szeme közé találunk: a rokonszenves úriember ájultan terül el a keményre gyúrt "ajándéktól". Az öltözéke nekünk éppen megfelel (VF PUFAJKÁT ÉS HORDD AZT), s így nem kell dideregnünk immár a fagyban — mehetünk tovább az innen délnyugatra található jégbarlang felé. A jégbarlang mélyén újabb megrendítő találkozásban lesz részünk: egy csimpánz vállán egy papagáj üldögél itt (V PAPAGÁJT) — a madár feje búbját pedig egy gyönyörű kék kristály ékíti! Óvatosan puhatolózni kezdünk a témával kapcsolatban (BESZÉLJ MAJOMMAL), mire megtudjuk, hogy a sziget kormányzójával és kedves nejével van dolgunk személyesen — valaha legalábbis ezt a tisztséget töltötték be itt, egészen addig, amíg valami rosszindulatú mágus állattá nem varázsolta őket... (Véletlenül éppen a sziget "lefagyasztása" is az ő lelkén szárad.) A zavaros elbeszélésből aztán kiderül, hogy a kislányukat is elrabolta tőlük az ördöngős bácsi; de ha a leány visszatérne ide, akkor egészen biztosan megtörne a varázs, és ők ketten újra szabadok lennének. Mi már szóhoz se jutunk a párbeszédben, ugyanis ebben a percben mosolyogva előlép a hátunk mögül *Mona Lisaura*, az albínó rabszolgalány... *"Kislányom!"* — kiált fel a csimpánz meghatottan, azonban várakozásaival ellentétben valami egészen másféle dolog történik: hitvesével egyetemben mindketten lisztkukaccá változnak, a leány ugyanakkor díszpinttyé; majd — alapvetően magevő természetének fittyet hányva — jóízűen felcsipegeti balsorsú szüleit a földről; végül csőrébe kapja a gazdátlan kristályt, és nagy pimaszul elrepül vele a kijárat felé...



Akárcsak a gólemnél, itt is célravezetőbb, ha nem szaladunk utána, hanem a tengerparton megvárjuk őt Tongrakkal (LÖDD DÍSZPINTYET NYÍLLAL). A nyílvessző megsebzi a szárnyát, mire a madár kiejti csőréből az ékkövet — amelyet mi (VF KRISTÁLYT) röptében elkapunk -, azután szárnyal tovább a tenger felé: s ezzel végre letudtuk ezt is...

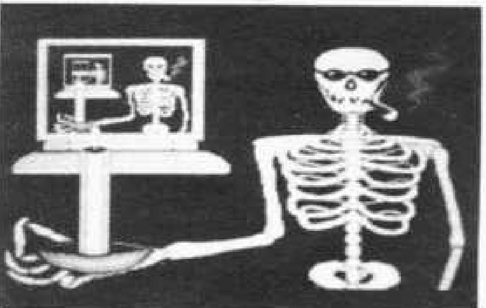
Utóirat gyanánt még hadd essék pár szó a fényképekről. A következő fotó — merem feltételezni — tanúskodik róla, hogy a programból holmi angol nyelvű verzió is készült: ennél többet beszélni róla fölösleges, mivelhogy mindenben megegyezik a magyar nyelvű változattal, azonkívül aligha-nem mindörökre fiókban marad. (Bár már van rá érdeklődő, csak hát ugye a medve bőre...)



Érdekesebb ugyanakkor, hogy javában készülget a folytatás, ami **HORSEKILLER** (azaz "Lógyilkos") címmel várható, és a következő két kép erről készült.



Ez a "javában" alatt persze azt kell érteni, hogy egyelőre egy nyamvadt kis intró van belőle készen, sőt, most már az is kétségessé vált, hogy elkészül-e egyáltalán valaha is — de minthogy könnyen meglehet, ez az utolsó alkalom, amikor még szólni lehet ilyesmiről, nem maradhat híradás nélkül az amúgy is kisemmizett olvasótábor...



Ja, és még valami: annak ellenére, hogy a hirdetés a CoV-ból egyszer csak eltűnt, a **GÁLYA** természetesen továbbra is megrendelhető az újság címén, postai utánvéttel, ugyanúgy, mint eddig — van még belőle pár száz darab, úgyhogy jut mindenkinek... Búcsúzóul pedig annyit, hogy: Xrümpf!

Olessák Róbert

THE PAWN



Amikor az — akkor még — ismeretlen **Rainbird** 1986-ban kiadta egy **Magnetic Scrolls** nevű amatőr társulás **THE PAWN** című alkotását — játék és forgalmazó egycsapásra világhírűvé váltak. Mindenféle *"Év Játéka"*-típusú díjakat söpörtek be vele, a programot a "szöveges kalandjátékok koronázatlan királyának" kiáltotta ki a sajtó (kis hazánkban is — lásd *Commodore Újság*, *Mikro Magazin* korabeli számait), és úgy általában véve mindenki dicshimnuszokat zengett róla. Jóllehet, inkább csak előfutára volt a későbbi legendás **Magnetic Scrolls**-áradatnak (**GUILD OF THIEVES**, **JINXTER**, **CORRUPTION**, **FISH!** — valamint az általam mindmáig ismeretlen **MYTH**), de azért mégiscsak ez volt az első, és az embernek mindig az elsőről vannak a legkellemesebb emlékei. Még akkor is, ha mindössze 75 pontot sikerült benne összekaparnia az elérhető 350-ből... Amiből már sejthető, hogy amit az alábbiakban elterülni láttok, az nem megoldás lesz, hanem csak egy rövidke tipphalmaz, afféle futó pillantást vetünk benne a játékra — de azért fogyassza mindenki jó étvággyal!



Mint ahogy az a **Magnetic Scrolls**-hívek körében már-már közhelynek számít, a játék parancsértelmezője páratlanul brilliáns egy darab: azon túlmenőleg, hogy összetett vagy hiányos mondatokat is elfogad, valamint melléknevеket, határozókat és névmásokat is használ (sőt, még a főnevek nemét is megkülönbözteti: egymástól függetlenül kezeli az *"it"*, *"him"*, *"her"* és *"them"* személyes névmásokat), olyan elvont nyelvi fordulatokat is megért és kiértékel, mint például az angol nyelvben használatos kétféle birtokos eset (aposztrófos és *of*"-"os szerkezet). Példának okáért egy "EXAMINE GUARD'S KEY"-re a válasz: *"But the guard doesn't have a key."* Ezeken a programokon kívül ezt eddig még semmilyen más játékban nem tapasztaltam. Számtalan apró fogást alkalmaztak még a készítők a program világának minél elevenebb és valószerűbb megjelenítésére (tárgyak többszörös egymásba ágyazódása, sokoldalú társalgási lehetőség a királyság lakóival stb.), ám ezeket itt fölösleges volna részletesebben bemutatni, hiszen akit érdekel a dolog, az előbb-utóbb úgyis magától fölfedezi őket (vagy jobb esetben ezen már rég túl van), és a játék legnagyobb örömét éppen ez az önálló föllfedezés adja — meg aztán ez különben is csak egy tipphalmaz. (Érdeklődők azért föllapozhatják a CoV 14-beli **FISH!**-leírást; néhány érdekesnek tűnő dolog abban is szerepel.) A grafika minőségét pedig szavak nélkül is kellőképpen dicsérik a mellékelt fotók.



A játékban betöltött szerepünket sokatmondóan jellemzi a cím: a sakkjátékban a gyalogot (vagy tapintatosabban: a parasztot) hívják angolul *"pawn"*-nak — de jelenti azt is, hogy *"eszköze, játékszere valakinek"*. Esetleg áttételesen utalhat arra is, hogy ez volt a legelső **Magnetic Scrolls**-játék... (Ahogy a sakkban is többnyire gyaloggal nyitnak — de azért ez inkább csak belemagyarázás.)

A történet valahol ott kezdődik, hogy egy szép, napsütéses augusztusi reggelen madárdallal ébredünk valami árokszélen, és — gyötrő másnaposságunkat legyűrve — megpróbálunk visszaemlékezni rá, vajon mi mindent csináltunk az elmúlt éjszaka folyamán. Emléktöredékeink mozaikjaiból azután összeáll a kép: hazafelé tartottunk éppen, megejtvén az e heti bevásárlást a sarki szupermarketban, amikor egyszer csak egy fehér kabátos idegenre lettünk figyelmesek az utcán, aki ráadásul egyenesen mifelénk tartott. Szemüveges volt a fickó, bozontos szakállal az állán; aztán amint a közelünkbe ért, valami fojtott, vihogó nevetést hallatott — mi pedig éles ütést éreztünk a fejünkön, és a következő emlék már az, hogy itt ülünk a fűben és a madarakat hallgatjuk. Dehát hova is kerültünk? Ráadásul mellső végtagjainkat valami különös, ezüst kézelő borítja, amelyet levenni se nagyon tudunk...

Ám mielőtt még bármilyen komolyabb cselekvésbe bonyolódnánk, azért nem árt tisztába jönnünk még valamivel — a program egy rendkívül huncut tulajdonságáról lesz szó. Arról tudniillik, hogy mi történik ama sokak által szidott 100. parancs után... Tapasztalatlanabbak kedvéért: a képernyő jobb felső sarkában látunk két darab számot; ezek közül az egyik az eddigiekben elért eredményünket mutatja, a másik pedig a kiadott parancsaink számát (ami természetesen minden megtett lépésünk hatására eggyel nő). Nos, amennyiben ez utóbbi véletlenül elérné a százat, úgy igen érdekes meglepetésben lesz részünk: a program egyszerre csak fogja magát, és bizonyos szavakat kezd el kérdezgetni az eredeti, gyári verzióhoz mellékelt, *"Kerovnia meséje"* című kis novella szövegéből. A miénkhez hasonló, kopipartis éghajlat alatt született felhasználó egészségét (amennyiben lehetetlen az eredetihez hozzájutnia) az ilyesmi egészen komolyan megsínyli — mindenféle huncut trükköket eszel ki hát a védelmi rendszer kicselezésére. Esetünkben ez a következőképpen történik. Mihelyt betöltődött a játék, és mi még nem csináltunk benne semmit (üres input se legyen!), ténykedésünket kezdjük azzal, hogy leütjük az '**F1**' billentyűt, amire szépen kigördül a képernyőről az aktuális kép. Ezután négyszer egymás után adjunk ki egy-egy WAIT parancsot (mindig új sorba, elírás és üres input nélkül; parancs a balranyíllal ismételhető). Ha ez megvolt, írjunk be egy 7 db. WAIT-ből álló mondatot (vesszőkkel elválasztva, szóközök nélkül), azután ezt a balranyíllal addig ismételgessük, míg el nem érjük a 100. lépést. Ha mindent jól csináltunk, ilyenkor mindig pontosan a 30. oldal 14. sorának 13. szavát fogja bekérni a program — amire a válasz egészen véletlenül: *"Kerovnia"*. Ezután többé már nem akadékoskodik, nyugodtan játszhatunk vele, a kimentett állásokat is vissza lehet tölteni, meg minden — az egyetlen kellemetlenség, hogy a játék betöltése és elindítása után minden esetben el kell játszanunk ezt a kis ceremóniát. (Más parancsokat is be lehet írni persze, ilyenkor más szavakat fog kérni, de ugyanarra a parancssorozatra mindig ugyanaz a szó következik. Csak éppen ez az egyetlen olyan szó, amelyet eddig vakszerencsével sikerült eltalálni.)



Thank you — and now back to the plot... Van még egy érdekes dolog a játékban, amiről ezidáig nem esett szó, és ami szintén a **Magnetic Scrolls**-játékok általános jellemzője: a játék különféle szereplőit a legkülönbözőbb témákról ki tudjuk faggatni "ASK SOMEBODY ABOUT SOMETHING" típusú utasításainkkal. Ezek a "legkülönbözőbb témák" alatt többnyire egymás személyét szokás érteni (úgymint ASK GURU ABOUT PRINCESS stb.), de időnként tárgyakról és helyszínekről is szolgálnak érdekes felvilágosítással az emberkék. (Csak érdekességképpen: a **GÁLYA**-ban is történtek ilyen irányú próbálkozások, de miután a program kétségbeejtő gyorsasággal bekebelezett minden rendelkezésre álló kapacitást, el kellett vetnem, hogy következetesen végigvigyem rajta ezt a módszert. Helyenként azért megmaradt benne egy-két ilyen, úgymint KÉRDEZD MÁGUST CHEMOTOXRÓL stb.) Ezen a módon aztán apránként megismerjük az ország életét, miközben szórakoztató leírásokat kapunk a figurák jelleméről. Ez nagyban hozzájárul a

program varázsához, ahhoz, hogy már-már tényleg úgy érezzük: megelevenedik ez a mesebeli világ. A legszellemesebb válaszokat általában Kronos adja, a mágus, aki — született rebellis lévén — rendesen mindenről a többiekével ellentétes véleményt alakított ki magának. (Már csak emiatt is megérdemli, hogy helyenként külön is ismertessük az álláspontját.) Mellesleg úgy tűnik, csekélységünk mellett ő lesz a játék egyik központi figurája — a program készítői nyilván erősen rokonszenveztek a teremtményükkel, ha egyszer ennyit foglalkoztak vele. És akkor most lássuk, mit sikerült eddig kideríteni az egyes szereplőkről:

Erik királyról megtudjuk, hogy felvilágosult, bölcs és igazságos uralkodó, aki a parasztokat és a nemesembereket egyenlőként kezeli, és ráadásul *Kerovnia* valaha élt legjobb uralkodója; az elmúlt évben 50%-os árkedvezményt adott *John*nak a felvásárlásokat illetően. *Kronos* szerint ugyanakkor egy szemellenzős bugris, akit az érzelmek és a hagyományok teljesen vakká tesznek.



A kalandort (nem mirólunk van szó...) többnyire egyenes és bátor embernek tartják, aki a királyi várban él, ahol gyaníthatóan bajvívással és lovagi tornákkal üti agyon az időt (meg mindenki mást, aki nem ért vele egyet). *Honest John* látta őt nemrégiben lelkesen ide-oda nyargalászni a pusztában, de azt nemigen tudta kitalálni róla, vajon miben törheti a fejét. (Mindenesetre nagyon elszántnak látszott.) A többiek ezt azzal magyarázzák, hogy elindult a (később említendő) királykisasszony kiszabadítására, akibe egyébként forrón (bár korántsem reménytelenül) szerelmes — mint ahogyan azt tőle magától is megtudhatjuk később. *Kronos* véleménye róla sem valami rózsás: *"Hatalmas hősnek képzeli magát, ám nem tudja még, miféle terveim vannak vele..."*

A ló (aki *Kronos*szal ellentétben nem varázsló, hanem csak egy varázs ló) egy roppant különös szerzet: mindenkit *"punk"*-nak szólít, azonkívül poncsót és mexikói kalapot visel, szivarozik, és az őt vagy a cimboráját molesztáló barátságtalan egyedeket egy *Magnum*mal teszi ártalmatlanná... Mindamellett — eredetileg — a kalandor hátasául szolgál. *John* véleménye a lóról: *"Az a szörnyeteg egy fikarcnyit sem ér az én Stumpy szamaramhoz képest."* *Kronos* szerint le kellene lőni azt az idétlen állatot.

Kronos (a Gonosz), akit nyugodtan nevezhetnénk akár *Szarumán*nak, *Hókuszpók*nak vagy *Dr. Faustus*nak is, a többiek beszédéből ítélve meglehetős közutálatnak örvend szerte az országban — talán az egyetlen *Honest John* kivételével, aki egy értelmes pasasnak tartja őt, aki legalábbis még sosem tett neki rosszat. Egyébiránt az tartják róla, hogy igen gonosz ember (alighanem az ördöggel cimborál), akit sürget az idő, mivel a mások életére van szüksége ahhoz, hogy kimentse lelkét a kárhozat szakadékából. Valószínűleg emiatt történhetett az is, hogy elrabolta a királylányt, akit azóta a Jégtoronyba bezárva őriz. (De sebaj, a kalandor már elindult, hogy kiszabadítsa őt.) *John* szerint ugyanakkor ez az egész csak merő pletyka.

Honest John (azaz *"Becsületes János"*), a kereskedő, aki szamárfogatú kordéjával és népes családjával *Kerovnia* pusztáit járja, vesz és elad különböző holmikat. Senki nincs különösebben jó vagy rossz véleménnyel róla. (Alapvetően békés természetű ember, de ha felpaprikázzuk őt, akkor azért előkerül a kés a csizmaszárból.)



A királylány a varázsló szerint egy rendkívül elragadó ifjú hölgy (egyébként pedig a király leánya volna), akinek adottságai éppen megfelelővé teszik őt arra a feladatra, amelyet neki szán. (Hogy ez mit is jelent közelebbről, arról nem nyilatkozik.) A közvélemény ellenben, a kedves papával nomeg a hősszerelmessel az élen, sokkal szívesebben tudná őt a palota falai közt.

A guru egy borotvált fejű ember narancsszínű öltözékben, aki a hegyek közt elvonultan tengeti az életét, miközben az élet és halál nagy kérdésein meditál. Ő az, aki a legtöbb kérdésben kompetens, ugyanakkor a megkérdezettek közül egyedül *John* tud róla valamit — szerinte meg egy *"társadalmi rémálom"*. (Később a királylány is megjegyezte, hogy apjával szerette volna megtétetni királyi főtanácsosnak, de a guru szerényen visszautasította a protekciót, mondván: neki nincs szüksége evilági javakra.)

A hóemberről egyedül a guru nyilatkozik, és ő is csak annyit, hogy teljes szívéből szánja a szegény nyomorultat.

A palota (ami nem élőlény, hanem a királyi vár) még *II. Jendah* királynő uralkodása idején épült, és nem igazán felel meg a jelenlegi király elvárásainak — *Erik* jobb híján azonban mégis benne lakik. A paci szavai: *"Az egyetlen hely, amit a palotából ismerek, az az istálló."*

Érdemes még próbálkozni, és minden eszünkbe jutó témáról kikérdezni az utunkba eső individumokat, tudniillik rengeteg érdekes dolgot fogunk még hallani tőlük erről a *Kerovnia* nevezetű helyről — de nekünk most mégis csak jobb lesz, ha talpunkra útilaput kötünk, és nekivágunk a kalandoknak, mielőtt a bevezetővel végleg betelne az újság...

Kezdetben tehát egy kavicsos ösvényen állunk, nyugatra erdő, keletre puszta. Dél felé egy látványos, vörös színű demarkációs vonalba ütközünk, ami a program *szerint "a kaland déli határa"*, és semmi esetre sem hajlandó átengedni bennünket a tiltott zónán, ameddig bármilyen tárgyat is magunkkal hurcolunk. Minthogy a csuklónkon virító ezüst karperecünk teljességgel eltávolíthatatlannak bizonyul, kár volna efféle meddő próbálkozásokra fecsérelni a drága időt — irány tehát a keleti irány. A pusztában vár minket *Kronos*, aki közeledtünkre nyájasan kifejti, hogy régóta keres már egy hozzánk hasonló gyanútlan balfácánt, akire nyugodtan rábízhat egy aprócska feladatot: arról volna szó mindössze, hogy egy baráti képeslapot kellene elvinnünk a királynak. Mi sem természetesebb, mint hogy elfogadjuk a megbízatást (TAKE NOTE), azonban cserébe mi is kérdezősködünk egy csöppet (ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND). Újsütetű cimboránk erre háromnegyed képernyőnyi szövegben elmagyarázza, hogy ő az egyetlen, aki képes eltávolítani rólunk ezt a kényelmetlen ruházati kiegészítőt; csakhogy mivel nem ajánlja ingyen a szolgáltatásait, újabb szívességet kell neki tennünk előbb. Arra kér, amennyiben megpillantanánk valamerre a fickót, *aki "láb nélkül üli meg a lovat"*, ugyan tegyük már el láb alól a szerencsétlent; aztán a hullát — biztos, ami biztos alapon — mindjárt el is cipelhetnénk neki a legészakibb hegyen található otthonába. Egy ilyen csekélységet igazán nem tagadhatunk meg tőle (TAKE CHEST), különösen ha a szabadságunkat reméljük a dologért cserébe.

Nem véletlen, hogy épp a pusztában ütött rajtunk ez a vén garabonciás, ugyanis kicsit keletebbre innen már a királyi palotát találjuk. A kertben egy szőnyeg alatt (PULL MAT) egy fakulcsra bukkanunk (TAKE WOODEN KEY), valamint szakajtunk egy rózsát a virágzó bokrokról (TAKE ROSE). Szökőkút is akad itt (LOOK IN FOUNTAIN), ami egy *Honest John* nevére kiállított váltót rejteget (TAKE CHIT): ezzel egy ízben vásárolhatunk majd nála valamit az olcsóbb cuccok közül. A kapuőrök gyanakodva méregetnek minket, amint átnyújtjuk nekik a varázsló üzenetét (GIVE NOTE TO GUARDS), de azért bevezetnek bennünket a palotába, ahol őfelsége, a király székel. Roppant sajnálatos módon az uralkodó ennél jóval csekélyebb mértékű toleranciáról tesz tanúbizonyságot: mihelyt elolvasta az irományt, céklavörös lesz a feje, aztán darabokra tépi a papírt, és tajtékozva kiutasít bennünket a várból. A két darab jóravaló strázsa nem habozik teljesíteni a parancsát, aminek következményeképpen hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy szárnyaink nőttek: repülünk a falakon át kifelé. (Mit írhatott neki ez a nyavalyás mágus...) A több méter magas várfalat egyébiránt sűrű futónövények borítják, a palotakert délnyugati sarkában pedig egy lakájos kis fészer áll. Ennek ajtaja, igaz, zárva van, de a kulcsát valami különös véletlen folytán a zsebünkben megtaláljuk (OPEN DOOR WITH METAL KEY), s így mégiscsak megszemlélhetjük a tákolmányt belülről. Odabenn egy gereblye és egy kapa tárul álmélkodó szemeink elé (amennyiben TAKE EQUIPMENT paranccsal öleljük magunkhoz őket, bonusként egy ültetőlapátot is lelünk), valamint egy talicska, amivel viszont nem tudunk mit kezdeni, ezért rövid úton távozunk is innen. A kertészet kedvelői azért még kukkantsanak csak be a munkapad alatt megbúvó poros sötétbe (LOOK UNDER WORKBENCH), ugyanis egy virágcseréppel lesznek gazdagabbak. A növényke formája kísértetiesen emlékeztet a trikónkon található mintázatra, ám ettől eltekintve nem lehet tudni, mire való: a program ugyan megérti az "ültetni" igét, azonban sem elültetni, se meglocsolni, sem pedig más, hasonló cselekvést véghezvinni vele nem sikerült. (De mivel pont jár érte, megtalálni azért mindenképpen érdemes.) Megenni, igaz, lehet, de annak meg nincs túl sok értelme.



Amíg mi a pajtában öltük az időt, addig azért a külvilágban is zajlott ám az élet, aminek ékes bizonyítéka, hogy valamikor mostanában indul útnak a várból a kalandor (nem árt tudni, hogy — nem utolsósorban — épp a mi levéllel kapcsolatos mesterkedésünk következményeképpen szánta el magát a cselekvésre: nyilván a cselszövő *Kronos* szándékozta, hogy így essenek a dolgok); ha szerencsénk van, az udvaron még éppen összefutunk vele. A gyors sikerre vágyó, türelmetlen kalandjátékos — a vén huncut instrukcióit követve — ilyenkor szokta balsorsra kiszemelt hasonmásának sebtében kezébe nyomni a Karácsonyra küldött szeretetcsomagot (mire a másik kíváncsian kinyitja, aztán a mérges gázfelhőtől holtan fordul le a lóról) — ezek a kalandjátékosok azonban később meg fogják bánni elhamarkodott tettüket: sohasem élvezhetik ők a királykisasszony társaságát. Egyelőre tehát tegyünk csak úgy, mintha csupa barátság vezérelne

minket, és vegyük mi is utunkat arra, amerre kedves sorstársunk és névrokonunk indul: más szóval ki az ösvényre, azután tovább észak felé, ameddig a hegyek lábához nem érünk.

De előtte azért még mindenképpen tegyünk egy látogatást a keleti kultúra iránt érdeklődő ismerősünknél, akit nyugatra innen, a hegyek közt találunk. Valahonnan szólít egy hang: *"Jöhetsz, fiam, tiszta a levegő!"* — aztán a kunyhóban következik a csúfos felsülés: a guru megpillantja rajtunk a különös karperecet, amitől akkora röhögőgörcs fogja el, hogy egyetlen kérdésünkre sem képes értelmes válasszal szolgálni. Ezt elkerülendő tehát még belépés előtt gondosan takarjuk el valamivel a szégyenfoltot — egy COVER WRISTBAND WITH SHIRT például éppen megteszi. Cselekvésünk komoly következményekkel jár, amennyiben a vendégszerető bácsi immáron tényleg vendégszeretően bánik velünk, ami azt jelenti, hogy kapunk tőle egy tálkát azzal a felkiáltással, hogy hozzuk el neki benne *"minden halandók sűrített táplálékát"*, vagy mit, azután már mehetünk is vissza szeretett ösvényünkre. A gurunál akad még egy adagnyi rizs, azt mindenképpen vigyük magunkkal, továbbá van neki egy szekrénye is, amivel azonban megintcsak nem sikerült semmit kezdeni.

A hegyoldalon egy keskeny csapás vezet föl északnyugat felé, csak sajnos itt megint újabb akadályok tornyosulnak elénk — nevezetesen egy hatalmas kőtömb torlaszolja el az utat. A kalandort ez persze nem zavarja, ő vidáman keresztüllovagol a sziklán: csak mi vagyunk olyan élhetetlenek, hogy nem vagyunk képesek ilyen apróságra... Nem kell csüggedni, azért feltaláljuk magunkat mi is — még akkor is, ha ehhez minden józan gondolkodás határait át kell hágnunk (TIE HOE TO RAKE WITH SHIRT AND LEVER BOULDER WITH HOE). Amennyiben a játék hátralevő részében is hasonlóan egyszerű feladványok várnak, úgy ezentúl jobb lesz, ha be sem töltjük a programot... Most azonban még itt ülünk, és hamarosan pedig már a hegyoldalban kapaszkodunk fölfelé (CLIMB ROCKS), ahol egy sötéten ásítozó barlangnyílást pillantunk meg kelet felé. De miután egy ösvény felfelé is vezet, és a kalandor is arrafelé iparkodik tovább, magunk is fölbattyogunk hát a hegyre. (Előtte azonban ne felejtsük el egy "GRAPHICS OFF" utasítással kikapcsolni a képet, máskülönben kellemetlen meglepetések fognak érni: a program hirtelen felindulásból a játéklemez megfordítására szólít fel bennünket — a B. oldalon találhatók ugyanis a további grafikák. Talán fölösleges részletezni, hogy a **THE PAWN**-ból kis hazánkban csupa egy lemezoldalas törések terjedtek el...) Széles fennsíkon találjuk magunkat, amelyet minden irányban vastag hótakaró borít. Délnyugatra az elvetemült mágus lakhelyét, a félelmetes Jégtornyot látjuk magasodni a fennsík közepén, de mivel ezen az oldalon nincsen bejárata az építménynek, kénytelenek leszünk körbekerülni hozzá (először délre, azután nyugatra kell menni). Végre megtaláljuk a bejáratot; csakhogy itt meg egy rettenthetetlen hóember strázsál buzgó igyekezettel, úgyhogy ismételten elakadtunk — de most már végképp. Szegény hóembert valami rettenetes bűbájosság tartja hatalmában: valahányszor megpróbálunk szólni hozzá, kétségbeesett kísérleteket tesz a normális emberi kommunikációra, ámde mivel nem sikerül neki a dolog, így újra és újra visszazuhan a legmélyebb depresszióba. Beengedni azért csak nem akar, de sebaj: majd a kalandor szépen kihozza nekünk a királykisasszonyt. Akárcsak a kősziklánál, őt itt sem tartóztatja fel semminemű akadály; egy darabig ugyan derekasan kaszabolja azt a szerencsétlen hóembert, de miután a különös teremtmény a kard által rajta vágott sebeket a földről felemelt hóval minduntalan kipótolja, s ezáltal gyakorlatilag sebezhetetlennek bizonyul, végül a kalandor is elunja a dolgot, azaz fogja magát, és — se szó, se beszéd — belovagol a kapun. (Őt bezzeg nem tartja vissza senki...) Meglehetősen sokáig elidőzik odabenn, ezzel szemben kénytelenek leszünk megvárni őt, mivelhogy egyedül a lónál található lámpa, ami nélkül nemigen tudjuk földeríteni az alattunk lévő barlangrendszert. Mihelyt kijött, leszámolhatunk vele, hiszen nincs szükségünk tovább a konkurrenciára... De előtte azért még győződjünk meg róla, tényleg nála van-e az áhított hölgyemény (LOOK PRINCESS). Ha megvan a kislány, akkor egy GIVE CHEST TO ADVENTURER következik természetesen. A kalandor halálos görcsben fetreng a ládikából előgomolygó mérges gőzöktől, mi ugyanakkor szépen magunkra öltjük az ő csillogó páncélzatát (TAKE ARMOUR AND WEAR IT), majd lóra pattanunk (RIDE HORSE), és a hercegnővel a térdünkön vidáman tovalovagolunk... Micsoda hősies cselekedet volt! Mentségünkre szolgáljon mindenesetre az a körülmény, hogy a királylány, úgy tűnik, a legkevésbé sem veszi zokon tőlünk, hogy eltettük láb alól a kedvesét (de a paripának se nagyon hiányzik a megboldogult gazdi): továbbra is töretlenül boldognak látszik, és — mint jólnevelt társasági hölgyhöz illik — derűsen csacsogva társalog velünk a világ dolgairól. Kisvártatva azonban mégiscsak elunja a társaságunkat, és hazaszalad szerető apjához a várba. Hiábavaló remény arra számítani, hogy a kapuőrök esetleg bennünket is beengednek a várba, ha a királykisasszony velünk tart — olykor-olykor sikerül ugyan elérni, hogy egészen addig velünk maradjon, amíg a kapuhoz nem érünk, ám akkor sem történik semmi érdekes: olyannyira ostobák ezek az őrszemek, hogy még tulajdon hercegnőjüket sem ismerik fel. Akár meg is gyilkolhatjuk a hölgyet, azután a hullát odaadjuk az őröknek: megköszönik, aztán őrködnek tovább...

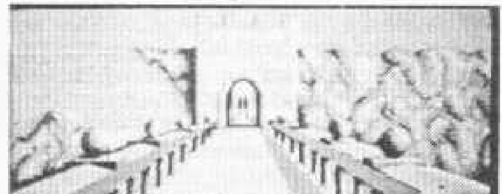


Vigasztaljon bennünket a tény, hogy van még egy egész fölfedezni való barlangrendszerünk! A geológiai képződményben kelet felé lovagolva egyre sötétebbé válik a helyszín, a talajon egy különös, ammóniaszagú tócsát látunk, a levegőben denevérek röpködnek. Még keletebbre innen egy sötét lejárat vezet le az alsóbb szintekre, ahol azonban már kénytelenek leszünk leszállni a lóról, miután nem fér be szegény a szűkebb tárnákba. Észak felé egy alkimista laboratóriumba lépünk, ahol három jóravaló aranycsináló éppen azon veszekszik, hogy melyiküket szalajtsák el ennivalóért; tudniillik egyikük sem akarja itthagyni a műhelyt, nomeg aztán attól is félnek ám, hogy aki elmegy közülük, az majd szépen kiárusítja valamennyiük féltve őrzött szakmai titkait. Épp jókor érkeztünk, hogy igazságot tegyünk (GIVE RICE TO ALCHEMISTS). A tudós kollégák jóízűen befalatoznak a kapott elemózsiából (egyébként a *Honest John*nál föllelhető "vastartalékot" is elfogadják tőlünk — egészen véletlenül az is rizs), azután közlik velünk, hogy mi lesz a hála: amennyiben hozunk nekik egy kevéske ólmot, ők szíves-örömest csinálnak nekünk belőle aranyat — már csak azért is, hogy legyen kinek elmenegniük a tudományukkal. Ezt sajnos újfent későbbre kell halasztanunk, mivelhogy ólomra sehol a játékban nem akadunk; de lötyög itt valami különös, almaléillatú folyadék egy lombikban. (DRINK LIQUID — nem biztos, hogy ez volt a legjobb megoldás...)

Délre egy folyosó végén egy lezárt ajtóhoz érünk, amelyen egy papírcetli hirdeti, hogy *"Rögtön jövök!"* — biztos ez a fickó is ebédelni ment. KNOCK DOOR-ra érdeklődik egy kíváncsi hang, vajon van-e rajtunk ezüst karperec. Hát hogyne lenne! (SAY "YES") No hát akkor legyünk szívesek haladéktalanul elhagyni a terepet. Füllenteni hiába is próbálnánk (SAY "NO"), ugyanis ez a nyamvadt csuklószorító rögvest beárulna minket az alattomos csipogásával...

Marad tehát a keleti alagút. Széles lávafolyam hömpölyög előttünk, igaz, nem valami sokáig: csak ameddig mi akcióba nem lépünk... Ha minden tárgyunkat a földre ejtjük (a törékenyebbeket PUT DOWN-nal tegyük le!), felmászhatunk egy függőleges szellőzőaknába, aminek tetején már nem a láva-, hanem az igazi folyó vizét látjuk elrekesztve holmi rozoga fallal (KICK WALL). A víztömeg beárad az alagútba, és sisteregve lehűti a feketésvörösen kavargó, izzó magmát. Most már szabad az út a barlang északi végébe, ahol valamiféle talapzatot látunk, kulcs alakú bemélyedéssel a tetején (PUSH PEDESTAL), alatta pedig egy kis mélyedésben (LOOK INTO NICHE) egy kék kulcsra bukkanunk (TAKE BLUE KEY). A kulcsról bosszantó módon hiányzik a fogazott vég. Akad itt még egy, a program által fellengzősen "jelentéktelen"-nek titulált útvesztő is, azonban ez olyannyira "jelentéktelen", hogy jobb, ha be se tesszük oda a lábunkat, mivel — tapasztalataink jelenlegi szintjén — úgyse tudnánk kikeveredni belőle...

Nos hát, nagyjából idáig sikerült eljutni a játékban. Létezik pár dolog, amiről még nem esett szó: az erdőben egy tisztáson egy jókora fatuskó virít, ettől délre pedig egy fára fel lehet mászni. A fatörzs belsejében található szoba ajtaját a palotakertben, a szőnyeg alatt talált fakulcs nyitja; odabenn az egyik padlódeszka egészen ki van lazulva, azonban nem sikerült vele semmi számottevő dolgot cselekedni. Ugyanakkor viszont érdekesnek tűnik a program egyik megjegyzése, miszerint a bejáratot törpék lábai koptatták simára. Ugyancsak az erdőben akad egy hely, ahonnan az északnyugati irányt próbálva nem azt írja ki, hogy túl sűrű arrafelé az aljnövényzet (mint máskor), hanem azt, hogy meg tudnánk ritkítani, ha akarnánk, de a program szerint ennek nincs értelme, és ezért visszafordul: itt sem sikerült rájönni a megoldásra.



Rendkívül sajnálatos, hogy ilyen kurtán-furcsán kényszerülünk véget vetni ennek a kis leírás-féleségnek, de bizony ez van. Személyes véleményem szerint a **THE PAWN** a **GUILD OF THIEVES** után a második legjobb **Magnetic Scrolls**-alkotás (a **CORRUPTION** és a **FISH!** sokkal kevésbé volt élvezhető egyrészt a gyengébben sikerült grafikák, másrészt a roppantmód lassú töltögetés miatt), és mivel kedvenc programjaim közé tartozik a darab, igencsak fájlalnám, ha soha nem tudnám meg, mi lett a vége. Éppen ezért kérek mindenkit, akinek birtokában van a megoldás kulcsa, vagy esetleg a játéklemez hiányzó B. oldala, hogy írjon a következő címre! Az is írjon, akinek birtokában van bármelyik **Magnetic Scrolls**-játék EREDETI, GYÁRI verziója (dobozzal, kézikönyvvel együtt természetesen), és némi pénzmag ellenében hajlandó lenne megválni tőle (vagy legalábbis kölcsönadni, hogy néhány sóvár pillantást vethessek rá...):

Olessák Róbert, Budapest, Viola utca 4. I/9. 1094

(Ugyanitt eladó 1 db. **New Model Army**: *"No Rest For The Wicked"* CD, valamint keresem a **Doors**: *"An American Prayer"* valamint a **New Model Army**: *"Acoustic EP"* és *"Brave New World EP"* című lemezeit. Megvenném még **Douglas Adams**: *"Galaxis útikalauz stopposoknak"* című regényét is, nomeg angol nyelvű **Lovecraft**-köteteket...)

Storm Across Europe

Tudom, hogy erről is volt egy csomó info a CoV-ban, de szerintem itt az ideje, hogy a sok jó és rossz ötletet összegezzük. Az igazán jó játékokról (pl: *Laser Squad*) nem lehet eleget írni. Így hát miért ne lehetne még pár oldalt írni a Stratégiák királyáról? Hát íme egy kis utánpótlás (**REINFORCEMENT**), és egy kis fejlesztés (**RESEARCH**).

A térkép

Mellékeltem egy térképet a szektorszámokkal, egyrészt a teljesség kedvéért, másrészt nem árt ha tudjuk a számkódokat. Ennek oka: Az ellenség flottamozgásainál és a partizánlázadásoknál fontos, hogy tudjuk hol történt az eset, ez utóbbiaknál csak akkor látszik, ha elfoglalták a szektort. Ha a helyőrség győzött, át kell fésülni az országot, hol fogyott belőlük. (Például mint azon a bizonyos fekete tavaszon, amikor egyszerre 8(!) helyen lázadtak fel. Ez a fűrer morálját annyira feldobta, hogy a joystickjének két rugóját is széttörte egyszerre.)

Scenario Builder No.1

Először is a kezdés dátumáról: hogy próbáljuk ki legalább egyszer a többi kezdést is, a '40-'44-es kezdéseket is, mert a hadseregek nevei (funkciójukra utalnak), helye és felszereltsége tanulságos lehet. Pl.: '40 tavasán a Norvégiát megszálló két sereg: Norway és Op Oslo. Az egyik a néhány hajóval, a másik ejtőernyősökkel (ejékkel) támad; vagy '41 nyarán a Görögországban látható 1st Para (Parachute, ejehadsereg), amely a híres krétai partraszállásra készül (Ennek köszönhetem az ejék funkciójának felfedezését). A Modify Current opcióval nézhetjük meg a kikötők, repterek, hadseregek tartalmát, szektorok adatait, és ha nem tetszik a rideg valóság, állíthatunk rajta (a haderőket itt csak tologatni lehet). A Develop new használata egyértelműen berhelés (cheat), ezzel újraállíthatjuk az egész ország (csoport) haderejét. Vigyázat, ha már kiválasztottunk egy országot ezen opción belül, annak teljes hadereje törlődött, mindent nekünk kell elölről kezdeni. Szintén fontos, hogy nézzük meg az Allies és a ruszki adatokat is összehasonlításképp. Ez pláne több játékos esetén fontos, ha mindig a németekkel voltunk eddig. Természetesen ilyenkor a berhelés megegyezés dolga (a gép ellen néha még a berhelés sem segít!), a gyengébb játékos kaphat némi "segítséget".

Scenario Builder No.2.

A három nagyhatalom egyéb erőviszonyait lehet el/átállítani, ha a realitás nem szimpatikus. A RSH. a harceszközök fejlesztési szintje, ami a következőket befolyásolja

- A szárazföldi haderőnél: A gyalogság, a motorizált egységek (ez szerintem nem szállítójármű, mert önmagában is harcképes, és a gyalogságra semmi hatása sincs. Inkább egy teherautón szállított gépkocsizó alakulatnak illik be), tankok, ejék utánpótlását szaporítja a gyártási szám függvényében (ha magas a research szint, akkor is kaphatunk utánpótlást, ha nem gyártottunk). A harci repülőknél ennek látszólag semmi kihatása sincs, valószínűleg a hatékonyságot javítja valahogy.
- A tengerészetnél: A tengeralattjárók, csatahajók, kísérőhajók hatásfokát növeli, a szállító- és partraszálló hajók kapacitását növeli (lásd a táblázatot lent).

(Ennyi szállító/kétéltű hajó kell ahhoz, hogy ezekből az alakulatokból 10-et elszállítsunk. A repülővel önmagában nem lehet partraszállni, egyébként nem kell neki kétéltű. Ha annyi eszünk van, mint egy répának, és az ejéket gyalogosan szállítjuk partra, azoknak is annyi kétéltű kell, mint a gyaloságnak.)

- A légierőnél: A légvédelem hatásfokát növeli, bombázók és a vadászok hatótávolságáét növeli. A rakéta és az atombomba csak bizonyos értéktől fejleszthető ki (lásd légierő). A vadászok szintje jó, hogyha magasabb 2-3 szinttel, mert a hatótáv különbség így nem olyan nagy.

A **REN**. A kezdeti utánpótlás mértéke a különböző csapatoknál. Ezek a legközelebbi Research fázisig érvényesek, de ezeket még nem befolyásolja a RSH. szint.

Az **EFF**. a szárazföldi csapatok kiindulási "morálja", sikeressége. Az itt beállítható értéktől kisebb-nagyobb eltérések lehetnek (átlag).

A **SUB** a kezdeti tengeralattjáró érték.

A **FORT**-tal plusz erődöt építhetünk valamelyik szektorba. Erre is a berhelés szó illik... Ezután még be kell állítani néhány apróságot: Először dönteni kell, a gép vagy fajtársunk ellen játszunk. Ha a Randomize Pap/Raw kérdésre igent klikkelünk, akkor az aktuális ország népe/nyersanyaga randomszerűen el lesz hintve a területen. Szerintem ez elég nagy répaság, sokkal jobban az eredeti földrajzi viszonyok. Végül a kezdőértékeket (ami a gép, vagy a mi realitásérzékünk szerint lett beállítva) módosíthatjuk egy durva skála segítségével: A Strenght szint minden haderőnkhöz (az üresekhez is, de a légvédelemhez és a helyőrséghez nem) hozzáad a szintenként 1-2 egységet. Az Industrial cap. a gyáraink számát növeli szintenként 10-zel. Ezek a fővárosban jelennek meg. A következő skála tényezőinek (nézeteltérések hiánya, szövetséges haverság, Sztálinimádat) szintjével egységesen javíthatjuk a seregek Efficiency étékét, így az teljesen ugyanolyan lesz minden seregnél. Ez szintén berhelés, az eredeti arányokat jól elállítja, minden skála legreálisabb értéke a 0. Ha minden nagyon szép, minden nagyon jó, akkor végre a játék következik. Ha ezzel az állással máskor is kezdeni akarunk, érdemes menteni az állást, majd, mivel a játék lemezét már nem veszi vissza a gép, töltsük be újra a programot (F4CG Verzió, lásd később).

A főmenü

LAND

A *Str. moves* választásával tudunk parancsot adni egy seregnek, a Staff changes opcióval fiktív hadseregeket tudunk létrehozni-feloszlatni. Ha németekkel vagyunk, előbb választani kell German és G.minor hadseregek között.

A *Staff Changes* opció haszna: Üres hadsereg létrehozása helyet teremt az utánpótlás tárolására, nagyobb sereg megosztására. A tengeren ezek segítségével tudunk utánpótlást szállítani: Egy üres seregbe nyomassuk be az erre szánt egységeket, majd rakjuk hajóra, és irány a túlpart. Ha a következő körben odaérnek, az egységeket transzferáljuk a célseregbe, majd oszlassuk fel a kiürült sereget, és eredeti helyén létrehozva kezdhetjük elölről. Sajnos a seregek száma korlátozott: a németeknél és a szövetségeseknél 14 (ID betűik A-O), a ruszkiknál 19 (A-T).

A *Move army* választása (Stg moves-szon belül) után tudunk mozogni-támadni, vagy átcsoportosítani a hadseregeinkkel. Ha kiválasztottunk egy hadsereget, megjelenik annak tartalma, ill. azoknak alkalmazási módja.

MOVE: A hadsereg áthelyezése egy másik területre. Ha tengeren akarunk (át)szállítani, menjünk vele egy olyan kikötőbe, ahol van elég szállítóhajó (ha nincs, pengő hang és a Land move complete/naval not available felirat jelzi), és jelöljük ki a célkikötőt, majd a végső szektort. A konvoj a következő körben ér oda. Ebben a körben a Naval fázis tudósít arról, ha megtámadták a konvojt.

ATTK: Támadni tudunk az ábrával jelzett szomszédos, vagy a partraszálláskor az elérhető szektorokba. Szárazföldön többet is támadhatunk: Tavasszal csak egyet, nyáron hármat, ősszel és télen kettőt-kettőt. Sivatagos terepen vagy

RSH	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gyalog	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6	2/4	2/4
Moto.	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6
Tank	10/12	10/12	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6
Eje	8/0	6/0	6/0	4/0	4/0	4/0	4/0	2/0	2/0	2/0
Cs.rep	8/**	8/**	8/**	6/**	6/**	6/**	4/**	4/**	4/**	2/**

azzal szomszédos területen mindig hármat. Ha csak repülőből áll a sereg, az csak egyet támadhat (nyáron kettőt). A csapatok először az első lépést teljesítik az azonosító (ID) betűjelük abc sorrendjében (így pontosan lehet időzíteni), azután következik a többi lépés. Ezekkel igen változatos "mintákat" kaphatunk. Például a bekerítés: Ha egy hadsereget leverünk, az visszavonul egy saját szektorába. Ha egy (vagy több) csapattal elfoglaljuk a mögötte lévő szektor(oka)t, majd ezután támadjuk meg a sereget egy olyan csapatunkkal, melynek ID-je hátrább van az abcben mint az előző két (bekerítő) seregünké, az nem tud visszavonulni, és teljesen megsemmisül. Ezt a harcmodort elsősorban kisebb hadseregek ellen érdemes használni, egyeztetve a többi támadással. Ha egy erős ellenséges sereg áttörte vonalainkat, vagy becsúszott egy résen, akkor ugyanígy zárjuk el a visszaútját, de ilyenkor sokkal erősebb mészárló sereg kell. Ha széles fronton hadakozunk (különösen a Szovjetunió területén), fontos, hogy ne legyen rés seregeink közt, mert itt legtöbbször betör az ellenség, és a támadáson kívül még ezeket is vissza kell szorítani. Az összes támadó sereget össze kell hangolni, időzíteni, hogy a sikertelenül támadó sereg helyén se maradjon lyuk. Természetesen az üres szektorok, szabadon maradt részek nekünk is alkalmat adhatnak a betörésre. Ha nincs erőnk az egész fronton támadni, vonalaink egyik felét töltsük fel helyőrséggel (az erőviszonyoknak megfelelően), és hagyjunk minden szektorban egy gyengébb sereget, és a front másik felén koncentrált erővel törjük át az ellenséges vonalakat. A seregeik mögött szinte teljesen üres szektorokban könnyen lehet terjeszkedni, erőmegosztásra kényszerítve a seregeiket. Az is hasznos lehet, ha támadás előtti vonalainkat megerősítjük némi (99) helyőrséggel, így csak idáig tudják visszaszorítani minket.

Ha kikötőben adjuk ki ezt a parancsot, eldönthetjük, közönséges szárazföldi ill. speciális (hajós vagy ejtőernyős) partraszállást kívánunk-e. Ha van kétéltű, már támadhatunk is. Ilyenkor persze az ellenséges flotta rendet vág közöttük, ha hagyjuk. Ha kockáztatunk, vagy nincs túl erős ellenség a túlparton, sokkal takarékosabb ejéket átdobni. Ez a következőképp történik: A seregben csak eje (drop módban) és csatarepülő (ennek se kell kétéltű, de önmagában nem lehet vele partraszállni), ami tökéletes támogatás az amúgy nem túl erős ejéknek. rakjuk őket egy kikötőbe (sajnos csak innen indulhatnak, pedig nem is kell hajó) és válasszuk a Spec. Attackot. Ha égis elutasítást kapunk, lépjünk ki a seregből, majd vissza, így már menni fog (ha nem úszva küldtük el őket...). Az ejtőernyős különben teljesen egyenértékű ugyanannyi gyalogsággal. Ha az első kört kibírták, tegyünk elegendő helyőrséget a hídfőbe, ameddig nem sikerül a többi sereget átjuttatni szállítóhajóval (ezért jó kikötőt elfoglalni). Az ilyen légi partraszállás kiválóan alkalmas a német félnél a Földközi-tenger szigeteinek, kikötőinek felszámolására, mivel itt nincs egy szál kétéltű se (nem tudunk küldeni a Fáterlándból...).

Ha szerencsénk van (jókor, vagy sok repülővel támadunk), kibírnak egy kört Angliában is, minél hamarabb kifüstölve az Allies-t a térképről.

CHNG: Az ejék és csatagépek harcmodorát állíthatjuk át. Az ejéket partraszállás után állítsuk gyalogosra. A csatarepülők Ground support üzemmódban nem szenvednek veszteséget, Hunt üzemmódban ellenséges társaikat aprítják répává (ilyenkor viszont fogyhatnak). Mivel nem vesznek el, önálló csapatként kiválóan alkalmasak partizánok ellen, nagyobb számban kis és közepes seregek felőrlésére. Ez a két alakulat együtt a leghatékonyabb, soha nem kell nekik hajó, bárhol szabadon mozoghatnak. Ha csak szoroson akarunk átkelni velük, ne rakjuk hajóra őket, hanem tegyünk úgy mintha partraszállnánk, csak most saját szektort adjunk meg.

TRF: Haderő átcsoportosítás egyik seregből a másikba. A Staff changes-szel kapcsolatosan is van rá szükség. Segítségével különböző hadseregtípusokat (eje, páncélos, gyalogos, vegyes fősereg, csatarepülő, raktározó, szállító stb.) alakíthatunk ki.

INFO: Hasznos adatok a hadseregről: Azonosítója, neve, hatékonysága, továbbá az átkeléshez szükséges szállítóhajók és a pártraszálláshoz szükséges kétéltűek száma. Az ikonokkal átírhatjuk a nevét (célja, helye, tartalma alapján ezt érdemes megtenni, mert a magunk által kitalált, beírt nevek között jobban eligazodunk), átnézhetjük a kikötők hajóit és a szektorok tartalmát.

REVW: A kiadott parancsot tudjuk visszanézni: Attk area (szektorszám), Amp attk to (szektorszám), Nav move to (szektorszám)

A **Transfer** (Helyőrség) opcióval a helyőrséget rakosgathatjuk. Érdemes használni, mert védekező csapatainkat jelentős értékben támogatja. Létrehozhatunk több gyűrűt belőlük országunkban, ahol visszavonuláskor megállíthatjuk az ellenséget. Ne csak a vonalainkra rakjunk (mégha 99-et is), hanem mögé is, mert ha áttörik, mögötte üres szektorok maradnak. Inkább fokozatosan csökkenjen a helyőrség a fronttól távolodva. A partizánveszélyes szektorokba kb. 30-35-öt telepítve megakadályozható a lázadás sikere (90%). A helyőrség önmagában is sikeres lehet, de hadsereggel megkétszereződik a védelem? Egy 99-es helyőrséget egy erős (30-40-es) sereg 10-15%-os veszteséggel áttör, de ha azon egy legalább 10-es erősségű csapat áll, akkor az 0-15%-os veszteséggel (ami a helyőrségből fogy) visszaveri. Egy erődített 99-es helyőrség kb. ezt teszi, de mint mindent ezt is át lehet törni.

NAVY

Az ikonok a hajóosztályokat mintázzák: csatahajók, kísérőhajó, szállítóhajó, kétéltű, tengeralattjáró. Alapállapotban minden országnak van flottája (bár a ruszkik csak ballasztnak használják).

Csatahajó: Patrol-lal a kikötő körzetébe tévedt ellenséget 1/10-elik (a transferrel küldözgetett, szállító és partraszálló konvojokat), Gnd. suppot-tal a partraszállást támogathatjuk. Raid-del az Atlanti-óceánon közlekedő összes konvojt támadják.

Kísérőhajó: Megnövelik kikötőjükből induló konvojok biztonságát. A transfer használatakor gyakran meglepik a költözködő hajókat, ez ellen a kiindulási kikötőben lévő kísérőhajók számát és/vagy research szintjét kell megnövelni. Ha egy egész kikötőt lakoltatunk ki, ezeket küldjük utoljára, hogy a többi típust addig védjék. A szövetséges félnél ezek nagyon fontosak, ne hanyagoljuk el őket.

Szállítóhajó: Hadseregeinket tudjuk tengeri úton átvinni egy másik kikötőbe ezzel a típussal (kétéltű ehhez nem kell!). A tengeri szállítás lépésnek számít a hadseregnek, egy kör múlva ér oda a konvoj (a hajók nem maradnak a célkikötőben, visszatérnek). Ha több sereget is át akarunk vinni, nem kell annyival több hajó, elég, ha a legnagyobb csapat Naval értékével egyezik. A hajók így is elviszik az összeset, amihez elegen vannak, persze szintén egy kör alatt. Vigyázat, ha az egyik menetben hajót vesztettünk, a csökkent számú flotta már nem biztos, hogy elég lesz a következő seregre (ID sorrendben), ilyenkor az ilyen sereg a kikötőben marad, és a helyi gyönyörök forrását látogatja (a fürer angliai látogatásakor 6 seregből 5 a stég végénél visszafordult...) A Combat fázisban jön az üzenet, ha megtámadták a konvojt. Ha flottánk veszteségeinél a Troops were lost with the transport felirat jelenik meg, akkor a kilőtt hajókkal elvesztek az azokon szállított egységek (minden fajtából egyenlően). Ez akkor következik be, ha az éppen szállított csapat a veszteségek hatására már nem fér fel a flottára, tehát a különbség a tenger mélységét csökkenti. Ha kevés hajónk van, vagy túl erős az ellenséges flotta (Enemy navy too strong...), - utóbbi esetben a több kis konvoj jobban átcsúszik a random függvények szövevényén - osszuk fel a sereget annyi kisebbre, amekkorák még felférnek a hajókra. A célterületen azután újra összetranszferálhatjuk őket. Ezt a módszert a gép az Allies-szel gyakran használja (ezért van "annyi hajójuk").

Kétéltű partraszálló hajó: Partraszálláskor a sereg repülni nem tudó alakulatait szállítja. A hajós partraszállásra is vonatkozik mindaz, ami a szállításra, csak itt az Amph. értéket kell figyelni.

Tengeralattjáró: Nincs fix kikötőhöz kötve, egyes tengerekre kirendelve munkálkodik. A tengereken áthaladó konvojokat és a járőröket támadják. Ezek segítségével lezárhatunk egy tengerrészt, ha 50-80 db-ot küldünk ki egy helyre. Ilyenkor az ellenséges konvojok jelentős veszteségeket szenvednek, vagy el sem indulnak. Ennek legtöbb értelme az Északi-tengeren és az Atlanti-óceánon van, ahol a legtöbb angol konvoj áthalad. Ha túl erős az ellenség, ezzel kiharcolhatunk egy-két kör enyhülést, ami elég lehet arra, hogy néhány konvoj átjusson csapatainkkal. A lezárással nem jut elég utánpótlás az ellenségnek, bár a gép, vagy ügyes ellenfelünk tesz róla, hogy az arány az ő javára változzon (a szembenálló hajótípusok research szintkülönbsége is számít!)

AIR

A **Staff changes** ikonnal (mint a hadseregnél) üres repteret létesíthetünk vagy szüntethetünk meg. A Stategic movesszon belül ügyködhetünk a haderőkkel.

Transfer (Légvédelem): Ugyanaz, mint a helyőrség, csak repülők ellen. Itt átrendezhetjük szektorok szerint. Ha a szektorok védelmét növelni akarjuk, vagy az ágyúk számát kell megfelelő szintre hozni, vagy a research szintjét kell növelni. Szerintem inkább a kevesebb (35-40), de jobb (9-es) ágyúk jobban megfelelnek, mint a 99 ócskavas (amúgy sincs annyi ágyú, mint gyár). A légvédelem persze nem elég, de azért 5-10-et az üres szektorokban is hagyjunk, mert a bombázók az ország összes elérhető területét lebombázzák, így itt is szenvedhetnek veszteséget. Ezt jól meg lehet játszani a ruszkikkal, mert rengeteg a szektor, de csak némelyikben van gyár (ott is csak egy), ezt a kevés ipart jobb, ha elrakjuk az egyik hátországi szektorba (Urál), odáig nemigen tudnak elmenni a német bombázók. A légvédelmet a vadászgépek egészítik ki a legjobban, fejlett vadászok mellett nem kell sok légvédelem. A legegyszerűbb mégis az ha az ellenséges bombázókat még a repterükön elintézzük.

Move: Repterünket tehetjük kedvezőbb területre. Támadás esetén lehetőleg olyan közel rakjuk a célhoz, hogy a vadászok is elérjenek odáig. Védekező repteret oda tegyünk, ahonnan az illető ország minél több szektorát elérjék a vadászok. Ha a reptér szektorát elfoglalják, akkor a repülőtér visszakerül a fővárosba (az egyik központi szektorba), de ha ott már van egy, vagy nincs központi szektor (ruszkiknál), akkor elveszik. Néha előfordul, hogy a fővárosba két reptér is visszakerül, de csak egy látszik ott. Ilyenkor Move-val hozzuk el onnan az egyik repteret, erre megjelenik a másik is.

Attack: A különböző fegyvernemekkel támadhatunk: bombázók, vadászok, rakéták, atombomba.

- **Bombázók**: Kétféle alkalmazásuk van (csak): gyárak és repterek ellen. A Bomb prod.-dal bombázhatjuk a gyárakat. Először a célországot kell megadni (fővárosával), erre a gép megmutatja a célország bombázható (hatótávon belüli) területeit. A tűzgomb megnyomása után a bombázók számát kell beállítani. A bombázók az összes szektort lebombázzák! Ha egy idő után nagyon rossz teljesítményük lesz, akkor túl sok az üres, vagy légvédelemmel túlzsúfolt szektor. A Bomb base választásával a hatótávolságon belüli reptereket bombázhatjuk (egyszerre csak egy országét, de mindet). Minden repülőtérről csak egy támadást indíthatunk mindkét fajtából, de reptér ellen összesen csak egy támadás lehet, így bombázóink összeadódnak.
- **Vadászgépek**: Ezeknek is két módja (ill. három) van: Kísérő és támadó (+ az elfogás, ami automatikus). Az Escort-tal a bombázókat kísérhetjük, így az elfogó vadászok kevesebb kárt tehetnek bennük. Először azok a szektorok jelennek meg, amelyekben a vadászok kísérni tudnak. Az a jó, ha minél több egyezik a bombázókéval. Tűzgomb után beállíthatjuk a vadászok számát. Ha a ruszkikat bombázzuk, kíséretre nincs szükség, mert orosz légierő nincs (hacsak ádáz játékostársunk nem fejlesztette ki). Ezért jobb, ha a vadászokat egy másik reptéren Németországban hagyjuk, ahol passzív hasznuk a bombázók elleni harc (nem kell parancsba adni, elég őket csak állomásoztatni). Hatótávolságukkal fedjük be minél tökéletesebben az országot (az se baj, ha több reptérrel). A másik funkció a támadó (Hunt). Ilyenkor a másik fél vadászgépei ellen intéznek merényletet (azaz végiggéppuskázzák a másik repteret), ha a légvédelem ezt hagyja. Ezt csak akkor alkalmazzuk, ha legalább kétszeres túlerőben vagyunk, és ki akarjuk irtani az ellenség vadászait. Érdemes lehet bombázás előtt is megjátszani, így kevesebb vadász kerül szembe az escorterekkel. A másik fél vadászait egyébként a bombázók és az erős vadászkíséret össztüze irtja leginkább. Ha sikerül kiirtani az összes vadászt (vagy bombázót), azért időnként ajánlott utánanézni, nem gyártottak-e újakat (mondjuk időnként egy gyengébb hunt-tal).
- **Rakéta**: Bárki kifejlesztheti, ha akarja, 7-es szinttől már lehet gyártani. Jóval '44 előtt is kifejleszthetjük (elég adag nyersanyaggal), de ha csak '44-ben kezdünk hozzá, akkor is 7-esre emelkedhet a szintje. Az ipar legjobb ellenszere. Akár minden rakétának külön cél adható, ezáltal beterítve az országot. Minden rakéta 3 gyárat tesz répává, ha egyáltalán van annyi a szektorban.
- **Atombomba**: Ezt nehezebb kifejleszteni, de sok értelme nincs, túl sok anyagba kerül. Használata (és hatása) hasonló, csak ez 5 gyárat írt ki. Érdekes, hogy a népet nem irtja, ez kissé (nagyon) nem reális.

VIEW

A **Demo** a területek népét, érceit és gyárait jelzi ki. A színek az alul látható színkulcsban látható mennyiségeket jelzik. Erről csak annyit, hogy a világoskék (0-9) csalóka lehet.

Az **Oper**-rel a szektorok számszerű adatait nézhetjük meg. Sajnos az ipart és a helyőrséget csak saját szektorainkban nézhetjük láthatjuk.

A **Strat**.-tal az egész térképről kapunk képet. Kellemes az egészet egyszerre látni, különösen az ellenség csapatait, mert nem mindig jut eszünkbe utánanézni a távolabbi csapatoknak. Láthatjuk az erődöket is. A gép ellen többnyire a sajátjainkat látjuk, bár néha a gép is erődít a fővárosokban, vagy a szigeteken.

COMBAT

Ha mindenki a helyén, minden elrendezve (fotelbeli helyzetünk is), akkor kezdődhet a műsor. Első felvonás a légierő:

Str. Air combat: Legelőször a vadászgép támadásról jön hír (ha volt). Minden hatótávon belüli repteret megtámadnak, majd megjelennek a veszteségek. Azután a gyárirtás következik (a repterek ID sorrendjében): az ellenség elfogóvadász (CAP = Capture fighter) és gyár veszteségei, és a mi bombázó ill. vadászveszteségeink. Ezután következik a reptér bombázás eredménye (mint az előbbi, csak itt a gyár helyett bombázó szerepel). A németekkel először Angliát érdemes bombázni, de csak akkor, ha vadászaink átérhetnek a túlpartra. Ha a légierejüket sikerül elnémítani, vagy bombázzuk a távolabbi (Málta) reptereiket, vagy gyűjtsünk erőt a Szovjetunió ellen. Csak akkor bombázzuk a ruszkikat, ha már általános támadást indítottunk ellenük (lásd még később). Ha van rakétánk újra elkezdhetjük Anglia és (ha még nem foglaltuk el) az orosz ipar maradékának pusztítását. A szövetségesekkel várjuk ki míg elég repülőnk lesz (közben vadászaink folyamatosan harcolnak a németekkel), ha a repülőterünket is bombázzák, rakjuk el a bombázókat egy távoli elérhetetlen reptérre (néhány vadászt is gyűjthetünk ide tartaléknak, ha Angliában elfogynak). Ha sikerül visszaverni a bombázásokat, vagy a németek átálltak a ruszkikra, elkezdhetjük a támadást mi is Németország ellen. De ha olyan alkalom adódik, hogy frissen belép egy csatlósállam, vagy a németek elfoglaltak egy országot, gyorsan szedjük szét az iparát, mielőtt eltranszferálják. Az oroszokkal nincs légierő gondunk, de ha mégis megpróbáljuk, inkább vadászokat gyártsunk (fejlesszünk), mert bombázni úgysem tudnánk mit, mire lenne elég bombázó. Jó kitolás, ha a kíséret nélküli német bombázók hirtelen vadászokkal akadnak össze.

Str. Naval combat: A németeknél a Lend lease konvojok elleni csata végeredményei: Az angolok kereskedelmi- és kísérőhajó vesztesége (ez utóbbi a célkikötőből fogy), és a németek tengeralattjáró veszteségei (a raiderek nem ilyenkor fogynak, azokra vadászni kell). Utána a tengeralattjáróink és a járőrök közti "találkozások" eredményei következnek (Allied, ill Soviet ships have been spotted in (tengerrész)). A veszteségek természetesen az arányoktól függenek. Végül a különféle szállítókonvojok elleni csaták: a veszteségek itt a kísérőhajóktól függenek leginkább. Csapataink akkor vesznek el a hajókkal, ha a hajómennyiség a sereg Naval (Amph) értéke alá csökken. Ennek megelőzésére ajánlott tartalékhajókat tartani. Nem feltétlenül éri támadás minden konvojunkat, ez csak a véletlen (és az arányok) műve. Még egy fontos dolog: A kételtűek részt vesznek a szárazföldi csatában, ezért ugyanannyi %-ot vesztenek, mint a sereg.

A szövetséges félnél először a kereskedelmi hajók jelentése fut be, hogy melyik tengeren vannak német tengeralattjárók, és hogy vannak-e raiderek az Atlanti-óceánon (ezért ők mindig tudják hol és mit csinálunk). Ezután a raiderek és üldözőik közti csetepaté végeredményei. Végül mint a németeknél, a konvojok veszteségeit láthatjuk. Az orosz flotta sem ér többet két

méter répánál, ha van hajónk sem tudjuk mire használni (0-ás RSH szint, kevés kikötő).

Str. Land combat: A szárazföldi csatákban gyönyörködhetünk (vagy ellenfelünk származását elemezhetjük). A csata színhelyét, és a csata utáni infokat láthatjuk: a csapatok nevét (ha több van akkor számát), a csata hosszát hetekben (tuggya a rák, hogy ennek mi a szerepe, lehet, hogy a lépések számától függ), és a veszteségeket %-ban. A százalékok sokféle arányt mutathatnak. Ezek közül írok le néhány jellegzetes variációt (az első szám a támadóé). 00/65-90 akkor, ha volt helyőrség a szektorban, vagy egy elég gyenge csapat állt ott. 30/35-65 körül van, ha egy erős helyőrség, vagy egy közepes sereg áll a szektorban (vagy kombinációjuk). 45/20-55 ekkor már közel egyenlőek az arányok. 60/15-45 akkor, ha egy meglehetősen erős sereget támadunk, vagy erődített szektorba beásott gyenge hadsereget ill. 99-es helyőrséget. 75/05-20 ez már húsdaráló, kisebb méretű túlerő, vagy igen erősen erődített szektor közepes hadsereggel. 25/00, 10/00, 00/00 akkor lesz, ha az ellenséges erők túl erősek, ilyenkor csapataink nem rohannak bele a húsdarálóba, hanem kis veszteséget szenvedve visszatérnek állásaikba, természetesen eredmény nélkül. Érdekes esemény, ha az ellenségnek 45-60%-os veszteséget okozva mégis elakad a támadás (ha oroszokkal ill. G. minorral vagyunk), ilyenkor a mi seregünk marad, de az ellenség visszavonul, ezáltal a támadott szektor végülis üresen marad. Hadsereg csak akkor semmisül meg, ha nincs hová visszavonulnia, különben csak az üres, vagy csak repülőből álló sereget tolja maga előtt a támadó. A gép nem nagyon szokta helyőrséggel túlzsúfolni vonalait, így szerencsére nem kell hatalmas túlerővel támadni, de azért jó, ha sok a hadseregünk. Ha a gép támad, nem biztos, hogy az összes hadseregét beveti, így biztosak nem lehetünk seregeik számában, de ki lehet következtetni. Igazán nagy túlerő csak a központi szektorok ellen kell (ezekben fehér csillag van), mert ezeket különösen védeni kell, mert ezeket és a hátországi szektorok egyikét (ezeket fehér pont jelöli) elfoglalva az illető ország megadja magát. Ekkor minden haderejе eltűnik, kivéve a légvédelmet, és a helyőrség tizedrészét az olyan szektorokban, amelyek területén még nem volt ellenség (2-3 kör óta nem volt idegen kézen), ez mind a megszálló zsákmánya. Ha minden hadmozdulat megtörtént, a veszteséglistát nézhetjük át. Bárkivel is vagyunk, a mi veszteségünknél ki van jelezve az évi és összes veszteségünk is. Az ellenséges veszteségek becsült (Estimated) értékek, 5-10%-os eltérés lehetséges. Ezután a hadseregeink listáját láthatjuk. Csapataink ardatai: ID, név, állapot (aktív, inaktív), helye (szektorszám), hatékonysága és erősségi értéke. Ez utóbbit a gép az alakulatokból számolja ki: 10 db gyalogság 2-es, 10 gépkocsizó alakult 3-as, 10 tank 4-es, 10 eje 2-es, 10 csatarepülő 3-as erősségű. A hatékonyság értékek elsősorban beállításainktól függenek, de a veszteségek ezt csökkenthetik (különösen az Offense halted-es elakadások). Növelni lehet pihentetéssel, de attól is nő, ha egy magasabb efficiency értékű seregből transzferálunk a fáradt csapatba. Év végén (Research fázis után) szintén nő a sikeresség értéke 5-10 egységgel.

Ha végeztünk mindennel, a gép, vagy társunk következik.

Utánpótlás

Ha gyártottunk ilyet, azt kioszthatjuk/telepíthetjük. Ha nem tudjuk kiosztani az utánpótlást seregeinknek, vagy elég erősek így is, rakjuk az "anyagot" egy üres únh. raktárseregbe, ahonnan bármikor kioszthatjuk transferrel. Érdemes a hadseregeket kerek számokra (és a hadsereg típusának megfelelően) adott arányokra feltölteni, hogy lássuk miből mennyi fogyott. Ennek a segítségével mindig pontosan annyit tudunk belerakni, amennyivel az eredeti szint tartható. Még annyit, hogy a szövetségeseknek Anglia É-i és K-i kikötőjébe rakhatjuk az új hajókat, a ruszkiknál Leningrádba, és Szevasztopolba. A német csatlósállamok seregei az anyaországtól kapnak utánpótlást függetlenül attól, hogy hol is vannak éppen. Utánpótlásuk értéke kb. 2-3 egység körönként minden fajtából, ami a seregben van. A tavaszi utánpótláskiosztás és lépés között még be kell állítani a következő évi utánpótlásunkat, és a fegyvernemek fejlesztését. Ha a szövetségesekkel vagyunk (és a németek már megtámadták a Szovjetuniót), akkor ez előtt még a Lend lease fázis következik. Ennek lényege nem teljesen tisztázott, néhány dolgot azért erről is kell tudni, mivel lényeges. A konvojok két kikötőből indulhatnak (Northern és Southern route), hogy melyikből hova mennek a hajók, azt nem sikerült kideríteni. A Trf. Industry-val a gyárakat parkolhatjuk az előbbi két kikötőbe, ahova előzőleg ugyanennyi hajót is kell transzferálni. A Lend lease-zel a kiválasztott kikötőben hajóra rakhatjuk az ipart. Ezek után a hajók másra felhasználhatók. Észlelt hatása: a ruszkik utánpótlása sokszorosára növekszik (valamennyit enélkül is nő), az angol ipar egy része, vagy az egész átkerül az USA-ba (azaz researchkor van ipar, de a térképen nincs rajta...). Ha valakinek van csomó ideje és gyorstöltő cartridge-je, kísérletezze ki ezt a fontos, de igen bonyolult funkciót! Ha ez megvan, utána már mindenkinél egységes a folytatás.

A **Transfer industry**-val az ipart rendezhetjük át. Az eltranszferált ipar ebben a fázisban már nem használható, ezért lehetőleg csak akkor pakoljunk, ha nagyon muszáj (nincs légvédelem, elfoglalhatják stb.).

A **Production**-nal a gyártási értékeket tudjuk beállítani, és új gyárakat és erődöket is építhetünk. Nézzük meg jól, mihez mennyi anyag kell, nehogy a legrosszabbkor fogyjon ki. Érdekes, hogy ejét csak 9-et lehet gyártani. (Különben a mezei gyalogságnak nem lenne értelme. Egyébként az eje kiképzés tudtommal tovább tart...).

A **Research** ikonnal az egyes alakulatok minőségét/mennyiségét befolyásolhatjuk (lásd a Scenario builder-nél). Ha kiválasztottunk egy alakulatot, eldönthetjük, hány adagnyi nyersanyagot ölünk a fejlesztésbe (0-9). Az adagok értékei az ikonok felett láthatók, mint a gyártásnál. A fejlesztés sikere véletlenszerű, és természetesen a befektetett anyagtól is függ. Például 9-es esetén legalább egyet ő, de ez kettő, sőt ritkán három is lehet.

Speciális esetek: Ilyen például a rakéta és az atombomba, melyek 7-es ill. 8-as RSH értéktől gyárthatók, de tovább fejlesztéssel növelhető a hatótávuk, az eje gyártása max. 9, a csatahajó 1 évig épül (azaz mindig az előző fázisban beállított értéket gyártják!).

Tanácsok, a játék menete

Kezdjük a legelejéről. New game. 1939 Fall. A Scenerio Builder 1-ben a Develop new, a Modify currrent/"országnév"/demo és a neutral/mod. demo pontokkal ne törődjünk, ha nem berhelünk. A Scenario Builder 2-t egy az egyben hagyjuk, esetleg a németek csatahajó utánpótlását igazíthatjuk 3-ra vagy 5-re (ez még elmegy, az angoloknak úgyis 5-ször annyi hajójuk van(!)). Állítsuk be a játékosokat/gépet, a random népet-ipart (akkor kell alkalmazni, ha valaki már betéve tudja a térkép értékeit), de a skálákat hagyjuk a nullán!!, különösen a Strength level-t, mert mint már korábban leírtam, ez MINDEN haderőértékhez hozzárak egy csomót. Példa: 9-esre raktuk. Van egy 3//00/05/00/10-es (gys.k. gyalog/moto/tank/eje/repülő) gyenge seregünk. Ez 9-es levelen kb. így fest: 50/15/25/15/30. Na neee. Ha eredetileg csak gyalogság volt benne, mér' rak bele ennyi tankot, sőt még ejét is? Így minden seregünkben lesz 10-15 eje, ami 10 sereg esetén már 100-150! Ennyivel minden nehézség nélkül megvethetnénk lábunkat Angliában! Sőt, ha ejehadseregünk volt, tank is lesz benne, és így milyen nehéz lesz őket ledobni;! Ha Modify currentben csupán jóhiszeműségből kreáltunk a meglévő mellé három üres repteret Berhelés? ÁÁÁ dehogy!" felkiáltással, meglepődünk majd, mert mindegyiken lesz 15 bombázó és 20 vadász. Minden kikötőnkben lesz mindenből 10 (!!!, ha Allies-szel vagyunk). Na erről ennyit. Ha az ellenség skáláját is beállítjuk, ott is ez lesz a helyzet, így sokkal erősebbek lesznek. Pl.: A szövetséges flotta nagyobb lesz (több kikötő, többet tesz hozzá), a ruszkik minden seregében lesz tank (méghozzá sok) és eje, stb. A CoV 18-ban említett 9-7-5 arány sem teljesen kóser, mert adjuk csak össze, 7+5=12 > 9. De ez még nem volna baj, hanem ott van még az, hogy a gép tudja használni a Lend lease-t és agyontámogatja a ruszkikat és elhurcolja az ipart az USA-ba, és hiába lövünk le 68 Lend lease hajót, ha egyszer nem tudjuk mit számít, ha lelőjük, mert nincs hatása, meghogy a ruszkiknak 19 seregük lehet, stb.

A skálák közül maximum a hatékonyságnak van értelme, például, ha azt akarjuk, hogy ne változzon, a skálán és a Scenario builder 2-ben ugyanakkorára állítsuk be (gy.k. a skála érték szorzandó 10-zel). A SB 2 EFF. értéke egyébként az új, utánpótlás csapatok hatékonysága, a skála értéke (x10) pedig az abszolút minimum.

'39 Fall: A kezdet, amin sok múlik. A németfféllel érdemes először a lengyeleket lerohanni (a gép támad is velük, ha mi nem lépünk semmit!). Lengyelország: Kezdetben vala 6 sereg. Először is hozzuk létre az összes üres hadse-

reget. Célszerű az utolsó O betűjelű sereget raktárnak használni, és ilyen nevet adni neki. A többi üres sereg csak időlegesen kell a csapatok rendezésére. Ha lesz ejehadseregünk, olyan jeleket adjunk, amelyek egymás mellett vannak, de lehetőleg az A-t és B-t adjuk nekik, hogy az ő akciójukat lássuk először. Ha még nincs elég eje, szüntessük meg ezt a kettőt, hogy fenntartsuk a helyet. A többi jelet alkalmazzuk tetszés ill. szükség szerint. Most a hat sereg sorrendjét kell megváltoztatni. A 167-es szektorban lévő A-s sereget csak akkor bántsuk, ha kell az A jel, különben jó úgy ahogy van. A 166-ban lévő B-ből viszont vegyük ki az ejéket, nehogy elvesszenek (az -ben (169) jó helyen lesznek), majd tegyük át a B-t a 178-ba. A C-nek a tartalmát cseréljük ki a D-vel, és a C-t (az eddigi D-t) szintén rakjuk a 178-ba. A D-t és az E-t szintén rakjuk a 178-ba. Na most támadás! A: 75,77; B: 76,78; C: 76,79; D,E: 76,73; F: tartalék; O: raktár. A többi üres hadsereget szüntessük meg, és érdemes kitörölni a nevüket is (jobban néz ki a csapatlista). Ha féltjük a tankokat, az összes seregből rakjuk át a raktárba őket (kb. 50 db), és így egy szál se fogy belőlük. Jobban fogy viszont a gyalogság, de a csatát így is megnyerjük. Mégis melyikből jön több utánpótlás? És melyik a drágább?

A Baltikumot ne támadjuk meg, mert ezek lerohanása egyenlő a Szovjetunió megtámadásával! Azaz jön a Lend lease az angoloknak, és feltápolják a ruszkikat. Az Allies-szel tétlenségre vagyunk kényszerítve, azaz nem érdemes támadni, mert a németek erősebbek, ezért inkább várjuk meg, míg ők támadnak.
Az Angliában lévő BEF (British Expedition Force) hadsereget vigyük át Franciaországba, de egy kis részét hagyjuk Angliában (pl. az 0-ban), hogy ne álljon üresen. Az 1. Gyarmati hadsereget szállítsuk át Egyiptomba, egyrészt erősítésnek, másrészt Tunisszal együtt el is veszhet, ha a franciák megadják magukat. A másik fontos dolog a flotta rendezése. Gyűjtsük oda a szállító- és kísérőhajókat, ahonnan szállítani akarunk.
Ha Lend lease-zelni is akarunk, oda is kell hajó. A francia hajókat is elhozhatjuk onnan, biztos ami biztos. Az oroszokkal sem sokat lehet csinálni, igen gyengék és rosszul képzettek a csapatok. Inkább gyűjtsük, rendezzük, pihentessük a csapatokat. Létrehozhatunk repteret, ha másért nem is, félrevezetésnek. A Moszkvában lévő seregből vegyük ki az ejéket és alapítsunk új sereget nekik.

'39 Winter: A németekkel ebben a körben hozhatjuk helyre esetleges hibáinkat, ha elszúrtuk Lengyelország lerohanását. Ha pedig sikerült (az előbb leírt módon 100%), még ne támadjuk meg a franciákat, inkább gyűjtsünk erőt, mert sokkal jobban járunk, ha csak '40-ben tesszük. Hogy miért? Pár sokkal lejjebb leírom. Az Allies-szel szintén nem sok teendőnk van, legfeljebb a gyarmati seregeinkkel elfoglalhatjuk Irakot, de Egyiptomi csapatainkat meg is erősíthetjük támadás helyett. Az oroszokkal csináljuk azt, amit eddig, erősítsük a védelmet.

'40 Spring: Eljött az idő, hogy támadjanak a németek. Franciaország: Két lépésben könnyen le lehet rohanni a franciákat, de egy kis szerencsével ölünkbe hullhat Észak-Afrika (néha még Szíria is). Ehhez azonban nagyon pontosan kell időzíteni. A Blitz keretén belül elfoglalhatjuk még Belgiumot, Hollandiát, Dániát, és ha van elég kétéltűnk és/vagy ejénk, Norvégiát is. A: legyen benne annyi gyalogság, amennyi felfér a kétéltűkre, és minél több csatarepülő (40-50). Amp attk to 09. B: ejék, legalább 15-20, és szintén minél több repülő. Amp attk to 12. C,D: Erős seregek legyenek, kb. 50/15/25/00/20, de a csatagépeket átrakhatjuk a partraszállókhoz. Ez a főerő, 124. E: Közepes sereg, 29. F,G,H: Ezeknek nem kell erősnek lenni, 30/00/05/00/10 elég lesz, de repülő itt sem létkérdés. F-28, G-27, H-26. Az Allies-nek választania kell Franciaország és Norvégia között, így szinte biztosan nem küldenek túl sok haderőt Norvégia 10-es kikötőjébe. Ha nem kockáztatunk, nyugodtan elhalaszthatjuk Norvégiát, de később már nem lesz annyi dolga a szövetségeseknek, és komolyabb erőkkel késleltethetik egyéb műveleteinket.

'40 Summer: A második lépés. Most derül ki, sikerül-e megkaparintani Marokkót, Algériát, Tunéziát (vagy még Szíriát is). Ezek francia gyarmatok voltak, és a franciákkal együtt megadják magukat ezek is. Ennek azonban sok feltétele van és nem mindegyik tisztázott. Ezekben az országokban nem lehet ellenséges csapat, és Franciaországot a következőképpen kell elfoglalni: (Előbbi seregeink) A,B: Próbáljuk elfoglalni Norvégiát (10,11). C,D,E: Főerő, C-123, 127, 126, D-123, 127, E-123, 127. F,G: Olaszország felől támadnak: F-132, 130, 129, G-132, 130. Az olasz csapatokat is bevethetjük, az első és harmadik hadsereggel foglaljuk el Jugoszláviát, de a Líbiai második sereggel ne lépjünk, ameddig nem derül ki miénk-e Algéria és Tunézia. A Combat fázisban a 127-es szektor csatája után megadják magukat a franciák, és ha a csata eredményeinek elnyomása előtt a képernyőt Afrikára állítjuk, megnézhetjük, mi történik. Legtöbbször nem mindegyik gyarmat áll át, sőt néha egyik sem. Hogy mikor melyik, nem tudni. Ez a rész is kutatásra vár, tessék kísérletezni, mert ez sem jelentéktelen esemény. Hiszen nem mindegy, hogy az olaszok és az Afrika Korps egy, vagy két fronton harcol...
A következő variációk kövekezhetnek be: Mind átáll, ez a legjobb. Marokkó, Algéria, Tunisz, ez még mindig nagyon jó. Marokkó, Algéria, de Tunisz nem, ez már zűrös, gyorsan el kell foglalni a 2. olaszokkal (persze az egyiptomi határhoz 99 garrison). Csak Marokkó, hát ez már ugyanaz, mint mikor egyik sem. Itt két választásunk lehet: vagy elhozzuk onnan a helyőrséget, hogy ne vesszen el, vagy 99-re feltöltjük, hogy feltartsa az addigra már odaérkező angolokat, ameddig nyomulunk Tunisz felől. Egyik sem áll át. Hát ekkor már baj van, azonnal át kell küldeni német csapatokat védekezni (két front), és mindkét oldalon 99-es védelmi vonalat húzni. Emögé ajánlott még egy 60-70-eset is rakni, ha jut.

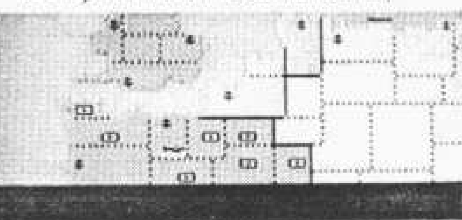
'40 Fall: A németekkel rendezkedjünk be Franciaországban, azaz rakjunk helyőrséget a csatorna partjaira. Ha sikerült megszerezni Norvégiát, azonnal hozzunk vissza mindent amihez nem kell hajó (eje, repülő), ezek kellenek majd a Földközi-tengeren, vagy ha kockáztatunk, dobjuk át őket Angliába. Az összes csatahajót küldjük ide supportolni, és teljesen töltsük fel a sereget repülőkkel. Ha jókor támadunk, az első ellentámadást kibírják, és ezután jöhet a konvoj. Próbáljuk meg elfoglalni Angliát még '41 nyara előtt, mert nem lesz, aki támogassa a ruszkikat (!). Az olasz seregekkel menjünk Görögországba: 1. 65,66, 3. 63,64. A 67-esbe valószínűleg jön majd szövetséges sereg. A 2. olasz sereggel védjük az egyiptomi határt, és küldjünk át hajóval egy német sereget. Ezt akkor is tegyük meg, ha Észak-Afrika nyugati része is a miénk, mert így nyomulhatunk Egyiptomba. Ha nem akar elindulni a konvoj, küldjünk sok tengeralattjárót ide, és több kis részletben küldjük át a sereget. Ez vonatkozik a majdani utánpótlásra is. Ha még nem a miénk valamelyik francia gyarmat, a német sereggel induljunk ellene nyugatnak. Ajánlott Szicíliából ejéket átdobni Máltára, de ha nem a miénk Tunisz, a 145-be is (mert ez egy kikötő). A többi német hadsereget pihentessük, gyűjtsünk erőt, vagy ha Anglia ellen indultunk, készítsünk behajózható seregeket, hátha megmarad az eje deszant, és lesz odaát kikötő.

'40 Winter: Eddig megkezdett hadműveleteinket próbáljuk befejezni: Görögország, É-Afrika. Ha netalán sikerült volna Anglia, gyorsan erősítsük meg a hídfőt és minden erőt küldjünk át, amit csak át tudunk, az oroszok '41 nyaráig úgysem támadnak. Észak-Afrikában nyomuljunk előre Egyiptomba, majd onnan a Közel-Keletre, de a semleges államokat még ne támadjuk meg. A szövetségesekkel most már lesz mit csinálni: mindezt meg kell akadályozni. Mindenhova ahova csak lehet, küldjünk hajóval csapatokat, és Angliában sem baj, ha nagyobb erőket tartunk. Ezek duplán jók: Védik Angliát, előkészítik a Nagy Visszatérést, azaz a partraszállás(ok)at. Ha a németeké Marokkó, Algéria és Tunézia is, partraszállhatunk ide majd Gibraltárból és/vagy Máltáról. Ha Egyiptomot és Libanont elvesztjük, oda több csapatot nem küldhetünk, de Kuvaitból még megmenthetjük a helyzetet. A szovjetekkel sem kell unatkozni, szervezhetünk légierőt, és kicsi, de annál kínosabb meglepetéseket is készíthetünk a németeknek. Ehhez kell néhány szállítóhajó Szevasztopolba és egy csomó eje. Gyártani egyébként olyat érdemes, ami nem jön majd a Lend lease-zel. Ilyenek: Repülők, eje, motorizált gyalogság, csatarepülők, hajók, helyőrség(!). A többiét ne gyártsuk, mert úgyis jön majd, ha kell. Kezdetben kevés gyárunk van, később ez magától is nő kicsit. Kezdetben ezért csak ejét, csatagépet gyártsunk. A Lend lease-zel

kapunk majd gyárakat is. Ekkor elkezdhetjük gyártani a többi hiánycikk egységet, amit nem küldenek.

'41 Spring: Most már tényleg fel kell készülni az oroszok megtámadására. Ha Angliába átjutottunk gyorsan végezzünk velük, majd térjünk vissza, és foglaljuk el támadási pozíciónkat. Kréta szigetét is elfoglalhatjuk, úgy mint Máltát. Az újonnan belépő magyarokat, bulgárokat, és a 1. és 3. olaszokat rakjuk az Atlanti part helyőrségeibe. A Norvégiában maradt csapatokat megerősítve, megszállhatjuk Svédországot (sok ipar és mégtöbb nyersanyag), vagy segíthetünk a finneknek, ha belépnek. Spanyolországot ne támadjuk meg egyelőre, mert nincs rá idő, meg sok Allies haderő azonnal megjelenik benne.

Az Allies feladata az eddigi, az oroszokkal azonban elkészíthetjük az előbb említett meglepetést: Egy vagy két ejehadsereg szükséges, és 10-20 szállítóhajó. Ez mind legyen együtt a 197-ben. Amikor a németek megindulnak, ezekkel partraszállhatunk a 87-be, ami a románok központi szektora(!), a hajókkal pedig utánuk küldhetünk egy két csapatot. Innen gyorsan betörhetünk a védtelen Bulgáriába, vagy hátbatámadhatjuk a betörő németeket. Ezt eljátszhatjuk Törökországgal is, több frontra kényszerítve a támadókat. Ne csak az 53 felől törjünk be, hanem ejékkel a 47-nél is. A legjobb azonban az, ha előbb Bulgária felől elfoglaljuk a 46-ot, és így egy darabig nem jutnak be Törökországba a németek. Ilyesmit el lehet játszani a finnek ellen is Leningrádból az erősen védett 20 mögé, a 19-re is ledobhatunk ejéket, ahonnan egy lépés a 21, a finnek központi szektora. A 23-as Lettország kikötőből egyből a 21-re támadhatunk ilyen módon. Hát ez lett volna a "kis" meglepetéééés! (Ezeket azért jókor is kell eldurrantani...)



'41 Summer: Megkezdhetjük a támadást az oroszok ellen, de meg is várhatjuk, míg ők támadnak (ha gép ellen játszunk ez többnyire bekövekezik '41 nyarán), ezalatt befejezhetjük egyéb dolgainkat. A román hadseregeket szintén rakjuk az Atlanti falba, a finn hadsereget ássuk be a szovjet határon. Finnország felől is támadhatjuk Leningrádot. A Baltikumban könnyen megindulhatunk, de ha hadsereg is van ott, azt kerítsük be. Az orosz fronton konkrét támadási figura nincs, törekedjünk a központi szektorok felé, de azért ne hagyjuk, hogy az ellenség betörjön vonalaink mögé. Törökországot csak akkor támadjuk meg, ha a Közel-Keleten győztünk, így délről is támadhatunk. A szövetségesekkel most elkezdhetjük a Lend-lease hajók indítását. Mivel nem tisztázott ezek szerepe, elégedjünk meg szerény mennyiségű ipar elszállításával (amely ki tudja hova megy). Ha a németeket sikerül megállítani Egyiptomban, vagy másutt, igyekezzünk megszerezni Észak-Afrikát, ameddig a németek a ruszkikkal szórakoznak. Ha eddig még nem foglaltak el minden szigetet a németek, ezeket erődítsük meg, mert innen partraszállhatunk a környékre. A Közel-Keleten utolsó védőbástyánk Ciprus szigete. Angliából csak akkor támadjunk, ha nagyon erős seregeket gyűjtöttünk össze, és éppen kényes pillanatban éri a németeket. Az oroszokkal nehéz a helyzetünk, de utánpótlás jön bőven. Csak nagyon nagy túlerőben támadjunk, mert csapataink Efficiency értéke alacsony. A hátországban mindig hagyjunk egy-két sereget, aminek magas a sikeressége. Ebbe tegyük az utánpótlást, és ebből kiosztva magasabb értékű utánpótlást oszthatunk szét. Gyártsunk minél több helyőrséget, csapataink gyengesége ellenére hatalmas veszteséget tudnak okozni helyőrségen harcolva, ezután jobb esélyekkel tudunk ellentámadni. Vigyázzunk repterünkre, mert ha nincs már központi szektor, támadás esetén elveszik.

Hát ennyit a hadműveletekről, ezután már a győzelemig tart a játék. Ha a németek győznek, a Strategic victory for the German player, the third Reich will last 1000 years. felirat jelenik meg, ezután a végtelenségig folytathatjuk a játékot; ill. ha győzelmünk az idő műve (45 Summer-i nem vertek le), a végső győzelemig/vereségig folyik a játék. Ha a németek minden szektorukat elvesztették, a Strategic victory for Allies/Surria, Europe is free from the nazi oppressor felirat jelzi, hogy most már legfeljebb egymás ellen harcolhat a két győztes fél. (Kíváncsi vagyok akkor mit ír ki a gép, ha csak az oroszok győznek egyedül...)

Ha azonban nem sikerül időben teljesen kifüstölni az összes német szektort, de a fővárost igen, akkor csak Marginal victory for the German player, ami szabadon fordítva döntetlenként értelmezhető.

Még pár fontos dolog:

Tengerszorosok: Szerepük egyértelmű, akié a szoros, az tud behajózni a tengerre. Gibraltár: két oldala van, az egyik az angoloké, a másik Tanger, spanyol tulajdonú. Az angolok áthaladhatnak a szoroson, ha bármelyik oldala az övék, de a németek csak akkor, ha Gibraltár ill. mindkét oldala az övék. Tehát végülis Gibraltár a kulcsa a szorosnak. Szuez: Két kikötőből áll, a 152-es a Földközi-tenger, a 153-as a Vörös-tenger felőli oldala. Ha a 152-t elfoglalják a németek, a konvojok nem haladhatnak át rajta. Ha 153-at is elfoglalják, akkor a németek behajózhatnak a Földközi-tengerre. Ha Gibraltár és Szuez 152-es fele a németeké, az angol hajók csak a 153-as ig közlekednek, Afrika megkerülésével. Ugyan erre mennek Kuvait felé. Skagerrak: A Balti-tenger bejárata. Hasonló, mint Gibraltár, de itt a németeké az előny. Kulcsa Dánia, tehát ha Dánia a szövetségeseké akkor tudnak csak behajózni a Balti-tengerre. Boszporusz: Kulcsa Isztambul. Ameddig semleges, addig Románia kikötőjébe nem tudunk behajózni.

A játék hiányosságai:

Hát van egy pár és meg is említem, nehogy valaki megjegyezze, hogy fanatikus vagyok. Nem a játék grafikájáról lesz szó, hanem az elméleti, ötletbeli hiányosságairól.

Az első és legnagyobb a légierő korlátozott alkalmazhatósága. Könnyen meg lehetett volna oldani néhány dolgot, amely sokkal élvezhetőbbé tette volna a programot.

- **A bombázók**: A Bomb prod. és a Bomb base mellett lenne még Bomb. port, Sea patrol, és Bomb army. A Bomb port-tal kikötőt, a Sea patrollal a tengeralattjárókat és a konvojokat, a Bomb armyval egy szektorban a hadseregeket bombázhatnánk.
- **Szállítórepülő**: Új repülőfajta, mely hasonló lenne a szállítóhajóhoz, de persze kisebb kapacitással (csak gyalogságot és ejéket szállítana). Az ejéket ez dobná le. Az ellenséges vadászgépek ugyanúgy irtanák őket, mint a tengeralattjáró a szállítóhajókat. Ez ellen ezeket is lehetne escort-olni saját vadászgépekkel.
- **Légvédelmi jármű**: Új alakulat, mellyel védekezni lehet a csatagépek, és a bombázók ellen. Max. 9-et lehetne belőle gyártani (Mint az ejéből.)
- **Atombomba**: Eddigi értelmetlen hatását érdemes lenne változtatni: 10 gyárat és 25 népességet irtana ki. Szerintem emberségből ki is lehetett volna hagyni a játékból. De hát a játék az játék...

Ezeket azért írtam le, hátha valaki (aki jobban prrogramoz, mint én) kedvet kap és átírja a programot.



PRESS THE BUTTON TO EXIT

Hát ennyi lett volna. Remélem hasznos lesz mindenkinek, aki nem 70-80-as seregekkel mászkál! Ez a leírás nem jöhetett volna létre, ha nincs a Panasonic R540...

Ian Snailman "Alnotz"

U.I.1: Nekem az *F4CG* verzió van meg, amely játék közben soha sem fagy ki. Egyetlen hibája, hogy mentés után be kell tölteni az egész programot újra. Na persze, aki állandóan ment/tölt, annak ez időbe telik, de jobb ha csak akkor mentünk, ha félbehagyjuk a játékot. A valóságban minden csak EGYSZER történik meg...

U.I.2: Örülnék, ha valaki elárulná, hogy MI VAN A B oldalon?? Azaz miért 2SD a program, pedig a B. oldal üres (vagy mégsem?...)!





TAI PAN (C64)

Szóval: Kínában vagyunk 1841-ben. A játék célja egyszerű és más játékokból már ismert: minden lehetséges tisztességes és piszkos módszerrel (legális keresedelem, ópiumcsempészet, kalózkodás, szerencsejáték) minél előbb és minél nayobb vagyont összeharácsolni magunknak. A történelmi hátteret mellőzöm.

A játékot joy-jal, de billentyűzetről is irányíthatjuk. Aki az utóbbira kíváncsi, nézze meg a "dox"-ban.

Városi almenük:
"Space"-szel hívhatók be, ugyanígy a tengeriek is, majd a kiválasztottan click.
- *Éjjeli edény kiborítva* (azaz: erszény, kifelé mutató nyíllal): vásárolni valamit.
- Ugyanez, de befelé mutató nyíllal: eladni valamit.
- *Kéz*: felvenni vagy letenni valamit, csak a husángot, a "suhi"-t lehet, keressük is meg, amint pénzünk és hajónk van már az elején, kell majd a toborzáshoz.
- *Floppy, felfelé mutató nyíllal*: állás kimentése formázott mentéslemezre, nem formáz saját magának.
- *Floppy, lefelé mutató nyíllal*: állás betöltése.

Emellett két bűvös szó, mellette számokkal, a "*Cash*" a rendelkezésünkre álló készpénz, a kasszánk, az "*Assets*" az aktiváink: hajóink, árukészletünk értéke, a kereskedelmi árnak cirka felén.

Városi tevékenység és épületek:

- *Restaurant* (vendéglő): kajálhatunk, "rulettezhetünk", valamint itt kapunk a pályakezdéshez Zsin-Kua-tól 300.000 ezüst kamatmentes Start-hitelt, 6 havi futamidővel. A 6 hónap leteltével bármelyik kikötőbe futunk be a program automatikusan Kantonba teleportál, figyelmeztetve a becsületbeli kötelességünkre. (Zsin-Kua unokáját nem kell feleségül vennünk!)
- *Bank*: hajót vásárolhatunk és adhatunk el. (Nincs minden városban, de van ahol kettő is.)

A játékban szereplő hajók:

Lorha: 150.000 ezüst áron, 10 rakományegység, 2 ágyú, 6(+1) fő crew, az elején csak erre telik, fel is kell szerelni!
Klipper: 250.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 4 ágyú, 12(+1) fő crew,
Fregatt: 400.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 8 ágyú, 24(+1) fő cres.
Mindig csak az "aktuális" egyetlen hajó raktere játszik, azaz amelyikkel hajózunk, utoljára vettünk. A többi csak úgy van, rakomány, felszerelés, legénység nélkül.

- *Inn* (Kocsma): részegeskedhetünk, fizetett legénységet toborozhatunk 100 ezüst/fő egyszeri zsoldért. A legénység toborzásának olcsóbb módja az utcán lehetséges, a "suhi" nevű népi hangszerünkkel, a verbunkós-verbunkos módszerrel. A recept: végy egy husángot és egy ópiumszívó kínait (világoskék ruhások), verd fejbe, és máris kész egy tengerész, akit a fiad a hajóra cipel. Röviden: rablunk ingyen.
- *Supplies* (ellátmány): az elején vegyünk rögtön térképet és teleszkópot, valamint idejárunk a crew uzsonnacsomagját megvenni (1 egység = 140 adag kaja)
- *Warehouse* (áruház): legális árukkal kereskedhetünk, teát, selymet, jádét (drágakő) vehetünk és adhatunk el. Az árak folyamatosan változnak!
- *Armoury* (fegyverraktár). ágyúgolyót, muskétagolyót vehetünk. Ha kalózkodni akarunk nem árt 2-2 dobozzal indulni, rossz tulajdonságuk, hogy használat közben fogynak.

A térkép-teleszkóp, a kaja és lőszerek ugyanúgy rakománynak számítanak, a kereskedelmi áruink rakterét csökkentik!

- *Gaol* (városi börtön): itt nyaralhatunk 30 napot egy-egy kiadós verekedésért, és állítólag csempészetért is, de én olyat sosem kaptam. A "*You send a gaol*" üzenet rosszat sejtet.
- *Lady's House*: magyarul többféleképpen mondják. Ki-ki hagyatkozzon a saját piszkos fantáziájára. (Divatosan: masszázsszalon. A regényben Mejmej szerint szajhaház.)
- *Falat támasztó sötét alakok*: ópiumcsempészek, seftelhetünk, ópiumot kínálnak eladásra, vagy tőlünk akarnak venni.

Tengeri almenük:

- *térkép* (ha nem felejtettünk el venni): átnézeti térkép, rajta a városokkal, hajózóutakkal, egy iránytű jelöli az aktuális helyzetünket. Ezzel választhatjuk az automatikus hajózást egy-egy hajózóúton, de előbb rá kell állni. (A hajóútra, nem a térképre.) Ekkor nem kell az irányítással kínlódnunk, magától követi a teknő az utat, amíg valami esemény nem adódik, pl. elfogyott alólunk a hajóút, elfújt róla a szél, hajóval találkoztunk, elfogyott a crew kajája, lázad a legénység és egyebek. Ekkor visszakapjuk a hajó irányítását, az aktuális üzenet mellett.
- *Vitorla*: vitorla fel, vitorla le, na miért?
- *Kormánykerék* (ágyú: egymás helyett jönnek be, az egyikkel a békés hajózást választjuk, a másikkal egy hajó megtámadását, ez van felcserélve az én Hotline verziómon. Szóval: amelyikre a "*Combat mode selected*" varázsige jelenik meg, azzal tudunk támadni).
- *Csirke* (?) *tányéron*: kajaosztás a legénységnek, heti 5, 3, és 1 napos adagolásból választhatunk, mutatja a crew létszámát és a rendelkezésre álló készletet. Ha nem kapnak kaját, akkor legyengülhetnek a tengeri csatákra, éhen is halhatnak, vagy éppen fellázadhatnak és dezertálhatnak, úri kedvük és hangulatuk szerint.

Kikötőbe érve a maradék kaját a marhái mindig kiszórják a cápáknak, minden indulás előtt újat kell veni!

- *Távcső* (ha nem felejtettünk el venni): körülnézhetünk, hogy mi újság a nagyvilágban, hajót azonosíthatunk. Akármi on the horizon nevű rejtélyes üzenet tájékoztat arról, hogy mi került az utunkba.

Hajókázás közben aztán egy tekercsen különböző titokzatos üzenetek jelennek meg:

- "*Not have enough crew*", rögtön az indulásnál: talán legénységet kellett volna toborozni. Ugyanígy tájékoztat egy üzenet arról is, hogy indulás előtt esetleg hajót felejtettünk el venni (úgy félórányi töltögetés után, ez végig jellemző).
- A "*Crew weaken with...*" kezdetű üzenet esetén elfelejtettünk kaját osztani a legénységnek, azt reklamálják.
- "*You are under enemy attack*": műsort ad a legénység, lázadnak. (Erre írtam a jómúltkor a Nothing nevű bácsit, de azóta páratlan éleselméjűségemmel és logikámmal erre a következtetésre jutottam.) Vagy megússzuk és nem történik semmi, vagy dezertálnak, és akkor a hajó elsüllyed és vége egy életünknek, ha csak ez az egy hajónk volt, ha több is, akkor valamelyik másikkal

némi anyagi veszteséggel Kantonból folytathatjuk, majd a jós eldönti, mindnyájan az ő kezében vagyunk.
- Az "*end of road*" lényegű üzenetnél letértünk a hajóútról, vagy elfogyott a hajóút.

Hirtelen ennyi jutott eszembe, most jöjjön a kalózkodás:

Itt megpróbálom leírni részletesen, hogy mit mikor kell nyomni, mert kezdetben igencsak bele lehet gabalyodni.

Szóval, ha a "*combat mode selected*"-et váltottunk hajóval találkozva (de lehet folyamatosan erre állítva is hajózni), akor az ágyú tüzelésre kész.
A tűzgombot megnyomva kapunk egy képet, melyen balról jobbra, oldalnézetben beanimál a megtámadott hajónk, ezt kell majd eltalálni. A joy.-jal válogathatunk az ágyúink között, ha több is van, mindig csak egy fog tüzelni. Csak lőtávolságot tudunk állítani, az ágyú oldalirányba nem forgatható el. A hullámokra célozva és a becsapódást figyelve állítsuk is be rögtön egykét lövéssel a lőtávolságot, majd amikor az ellenséges hajó kezd az ágyúink elé érni, akkor tűz. (A joy.-jal jobbra-balra az ágyúk között váltogatunk, előre-hátra mozgatva a lőtávot változtatjuk, a tűzgombbal tüzelünk.)
A sikeres találatunkat a vitorlákon megjelenő szürke plecsni jelzi.
Ha áthaladt az ágyúink előtt, akkor "Space" nyomásra újra a tenger képét kapjuk, és "tűz"-zel ismétlődik az előbbi műsor. Egy alkalommal kettőtől többet nemigen sikerül beledurrantani, ezér többször is kell támadni.
Közben mi is kapunk tőle is rendesen találatokat, ha elég sokat, akkor a mi hajónk is leáll, és egy ideig nem is fogunk továbbhaladni, egy kicsit szobroznunk kell, míg kijavítja a legénység a sérüléseket.
Ha kellően sok találatot kapott az ellenséges hajó, akkor megáll. Ekkor megint "space", és a tengeren mellé kell ügyeskedni magunkat, hogy jó kalózmódszerrel megcsáklyázhassuk. Nem is olyan egyszerű, mert ha nem jólnevelten, párhuzamosan akarunk mellé állni, akkor mindig vissza fog lökdösni. Ha sikerült melléállnunk úgy, hogy közben nem indult még el, akkor újra "tűz"-gomb, és a "*Boarding enemy ship*" üzenet tájékoztat arról, hogy sikerült átkecmeregnünk a fedélzetére, mienk a terep.
Kapunk három ikont, amik között a "space"-szel válogathatunk, a kard vagy pisztoly az aktuális fegyverünk, az utóbbi csak akkor működőképes, ha lőszerünk is van hozzá. A feladat: a fedélzeten megkeresni és kinyírni az ellenséges kapitányt.
Hogy ez azért annyira egyszerű ne legyen a fedélzeten a korlátok, a rakomány és a feljárók labirintusnak vannak kialakítva, és ott a hajó saját legénysége is. Velük nem sok gondunk lesz, mert egyrészt mindig a mi mozgásunkat követik, másrészt a mi emberkénk sokkal gyorsabb, úgyhogy nem muszáj mindenkit halomra gyilkolnunk. Egy fogyó vonal jelzi az erőnlétünket, a még megmaradt legénységünkkel.
Balul sikerült vállalkozásunk esetén még mindig ott a harmadik, a hajót ábrázoló ikon, ezt választva tudunk elmenekülni.
Ha sikerült kinyírni a kapitányt (ő az, aki nem szaladgál, hanem egy szépenfejlett poroltóra emlékeztető műalkotás előtt álldogál, abban gyönyörködik, ráadásul karddal csak orvul, hátulról lehet lecsapni), akkor biztos ami sicher, erről a "*You have killed...*" kezdetű üzenet is tájékoztat. Ugyanebben kapjuk meg a munkánk végeredményét is, ott a végén: ha kevés embert vesztettünk és az övéit sem koncoltuk fel teljesen, akkor a mienk a hajója, "*The ship now joins of your fleet*", hurrá, eggyel több hajónk lett! A hülye crew pedig örömében a rajta lévő teljes rakományt, pénzt, felszerelést valószínűleg a tengerbe szórja, mert az üres hajón kívül semmit sem kapunk.

(A saját crew gyengeelméjűsége nem meglepő. Akárcsak a **Pirates!**-ben. A marhái, ott is mentsük ami menthető megfontolásból mindig az éppen süllyedő hajónkra szokták átdobálni az aranyunk nagy részét, ott hiszik a legnagyobb biztonságban. Meg a terepharcnál, mikor 100-150 muskétásunk többszáz spanyol védőből mind ugyanazt az egy szálat pécézi ki magának és lövik szitává. Utána meg csodálkozhatnak, hogy milyen lassan fogynak egyenként ritkítva a védők.)

Ha sok emberünket elvesztettük, vagy az övéből gyilkoltunk le túl sokat, akkor "*Not have enough crew*" mellett a mienk a rakományából annyi, amennyi üres rakterünk van. Jó esetben.
Időnként előfordulhat, hogy hiába vettük meg az Armoury-ban a muskétagolyót, amikor kéne nincs egy darab sem. Átvert a kereskedő? Ellépte a crew? Na ja, ezektől minden kitelik.
Ha túl sokat és kevés eredménnyel szórakoztunk az ágyúzással, akkor majd a "*Your ship begin...*" kezdetű üzenet fog tájékoztatni arról, hogy az ellenfél megunta a szerencsétenkedésünket, fordult a kocka, a vadászból vadkacsák lettünk. Megcsáklyázott, és már ugrálnak is át a kockafejű LEGO emberkék. Na, ekkor szoktak engem mindig kinyírni, annyian jönnek.
Ha a kalózkodáskor szűk öböl vagy kikötő kijáratánál támadunk meg valakit, és sikerül állóra lőnünk, a partink sajátos véget ér: bosszúból úgy el fogja állni az utunkat a szerencsétlen, hogy sem csáklyázáshoz mellé állni, sem otthagyni a fenébe, elmenni mellette nem fogunk tudni, nem lesz hozzá helyünk. Ilyenkor egyetlen megoldás segít, a "*Press reset to continue*", az éppen folyó partink továbbjátszhatatlanná vált.
Ha a támadáskor a tűzgomb sűrű nyomkodásakor az ágyúlövések helyett "*Run out of cannon shot*" üzenet tapasztalható, akkor elfogyott az ágyúgolyónk (vagy anélkül indultunk). Spórolni kell vele, egy rakományegységben ha jól emlékszem csak 8 db van! Mi van még, vagy mi nincs a megszokottakhoz képest?

Legnagyobb sajnálattal bár, de nem lehet városokat megtámadni, így pl. Peking vagy Kanton történet szerinti megsarcolására sincs lehetőségünk. Nem tudjuk Hongkongot sem megalapítani, *Sir Longstaff* (kínaiasan: "Undorító Pénisz") szuperintendáns bácsi sem jelentkezik, hogy ezt-azt ökörködjön.

Csóró éhenkórászként megérkezve az étteremben üres zsebbel is kajálhatunk, csak utána fognak kidobni, de a kocsmában és a lányoknál nincs lehetőség potyázásra.
Nincs választható nehézségi fokozat, valamint csak egyetlen életünk van, amit elvesztve "Game over".
Ez többféleképpen is megtörténhet velünk, kalóztámadás, vagy a crew dezertálása után a teknőnk elsüllyed, mi pedig a tengerbe fulladunk (*drown at sea*), vagy berugunk a kocsmában és részegen minket is elrabolnak, ugyanígy elrabolnak akkor is, ha a lányoknál túl sok (a regény szerinti virágnyelven) tili-tolival fárasztjuk le magunkat.
Ha Zsin-Kua nem kapja meg a pénzét határidőre, akkor ő rengeteg arcot veszít, mi pedig az életünket.
Hülye húzás (vagy hiányosság) a programban, hogy nem tudunk saját jószántunkból visszatérni a normális életbe, ahhoz előbb el kell haláloznunk. Időnként nagyon hiányzik egy inventory is. ("Party status", emlékszek?) Az pedig, hogy az összes pénzünket állandóan magunkkal kell hordani a legénység lázadási hajlamára hat serkentőleg.
Elhalálozásunk után megtudhatjuk, hogy mire vittük amíg éltünk: egy Pirates-szerű értékelés szerint lehetünk rabszolgák, részegesek, csődbejutottak, vagy akár mi lehetünk a kereskedő-fejedelem, *Dirk Struan*, a Taipan is, a vagyonunktól függően.
(Kínai-magyar szótár: Tajpan = Legmagasztosabb férfi, a neje a Tajtaj, a Legmagasztosabb Legmagasztosabbja, a tajfunk pl. a legmagasztosabb vihar, a zsossz pedig a sors, szerencse. A hülye kínai városneveket már jómúltkor is magyarosítottam. — TL)
A regény és a belőle készült film között egyébként (Shevaun kisasszony minden látható és sejthető bája ellenére) kb. akkora a különbség a regény javára, mintha ezt a játékot hasonlítanám a Pirates!-hez. (Nem lesújtó kritika, ettől ez egy jó játék!) De azért még mindig a kategóriája egyik klasszikus, "standard"-je, amit kár lenne a mai játékdömpingben is elfelejteni. Mert azért olykor még az **Ocean** is tudott jó játékokat kiadni, nem csak futószalag piffpaffot. Csak lassú. Meg olykor randa.

Játékdömping a 64-en? Te jó ég, ezt tényleg régen írtam, ennyi idő telt el a levelem két vége között!

Egy-két jótanács a végére:
- Júniusban rossz joss Japánba indulni, megérkezve úgyis Kantonban találjuk magunkat, a Japánba szánt áruval a nyakunkon.
- A fejbevert ópiumszívók igen látványosan csuklanak össze, kupacba verve is szépen mutatnak, de ezért is gaol jár!
- Szótárazva nem érdemes a leírás-file-t nekiállni böngészni. Olyan hosszú, hogy talán nyugdíjaskorára végez is vele az, aki még nem több 15 évesnél, ha addigra a nyugdíjkorhatárt is felemelik! (74 blokkocskányi. A regény 927 oldal, de magyarul.)
- A minket ért kalóztámadás mindig úgy kezdődik, hogy a másik visszatámad. (Az eredeti történet szerint kalózvadászat lenne.)
- A "jólnevelt" csáklyázáshoz egy poén, hogy mennyire kell vigyázni: egyszer adódott úgy, hogy szemből ferdén sikerült belemennem. A program rögtön díjazta a produkciómat, a két hajó úgy összeragadt (micsoda szex lehetett!) **(Shippenszex — Shipboy)**, hogy csak egy jólirányzott resettel lehetett szétszedni őket.

Torba László, Gyöngyös

Doomdark's Revenge

Doomdark's Revenge (C64)

Ez a lista hatásosan csak a CoV 20/21-es számával együtt alkalmazható, ezek együtt nem csak a karakter várának helyét mutatják meg (ami abban az esetben jó, ha az illető seregét teljesen szétverték, és egyedül áll neki keresni az erődjét, és az arra tébláboló ellenséges egységek nyírják ki), hanem segít felállítani egy jó stratégiát a toborzásakor, majd pedig a Jégbirodalom elfoglalásakor.

A listában leírtakon kívül van még 5 erőd, amely nem tartozik karakterhez, ezek a játékot segítő eszközök (koronák, spell, rúna) nevét viselik (általában elfoglalják már mire odaérünk):

Crown of Varerand (4,39); *Crown of Imiriel* (95,30); *Crown of Carudrium* (48,50); *Spell of thigrorn* (18,60); *Runes of Finorn* (64,10).

Pár hasznos tipp:

- A legtöbb fegyvert és más stuffokat (korona, rúna stb.) a Malinane-i domboknál, és az alatta elterülő Tororthand síkságon találtam (főleg akkor, ha a közelében volt a tulajdonosa), a 29,39-es pozícióban lévő torony pedig a karakter saját fegyveréről (annak helyéről) ad infót.
- Sareth általában a serege előtt megy egyedül(!), ekkor — két vagy több seregünkkel — támadjunk rá, így a serege alaposan legyöngül (ha szerencsénk van, akkor teljesen szétverjük), és ekkor visszaballag a legközelebbi várához emberekért, így megszabadulunk tőle 10-15 körre, és nyugodt szívvel toborozhatjuk be Sareth lovagjait (már amelyiket sikerül).
- Luxorral foglaljunk el pár ellenséges karakterhez tartozó várat (pár barbárral segítsük őt ebben), és így neki is lehet(nek) vára(i). Lehetőleg siessünk e művelet elvégzésekor (és tartsuk távol a gazdáját az ostromlott erdőtől/várostól, ha netántán visszatérne), mert Sareth nagyon hamar megtalálja Luxort, és ha még nem sikerült neki elfoglalnia leendő várát (vagy még nem töltötte fel a seregeit), akkor igen hamar megsz**hatja.
- Abban az esetben, ha az ellenség nagyobb sereggel támadja a várunkat és van több várunk a közelben amiből lehetne tankolni embereket, és a helyzetet reménytelennek látjuk, akkor jól jöhet az a pont, amely lehetővé teszi, hogy lepakoljuk a várba az embereinket, és elhúzzuk a csíkot onnan (Luxor esetében a támadó sereg békén hagyja a várat, és Luxort kezdik üldözni — általában —, vagy ha nem, akkor legalább egy része ott marad a várat ostromolni), így legalább a vár megmarad, és ha közel van a szövetségesünk vára ahonnan tudunk felvenni embert, talán még meg tudjuk menteni a sajátunkat (Luxor csak saját várából vehet fel embereket, így ez a trükk csak akkor hatásos, ha több vára van).
- Tarithellel használjuk a Spellt, és toborozzuk be Mokrint, akinek a pozíciójába kerültünk (ne adjuk oda neki a Spellt, mert akkor elvesztjük mindkettőt — Mokrint és Tarithelt is).

Fajta: Fey

Név	Lakhely Függ.	Vízszin.	Ellenség (fajta)
Berormane	9	43	Zarashand (Icelord)
Berormom	17	17	Kahangriel (Icelord)
Carorthand	23	29	Talormane (Icelord)
Carorthane	14	21	Glormarg (Icelord)
Carorthom	25	6í	Varormane (Icelord)
Imgormand	25	43	Imgorarg (Dwarf)
Imgormiel	9	58	Kahudraki (Barbarian)
Imgorthand	8	63	Glireon (Icelord)
Imorthesh	2	49	Lorerom (Icelord)
Imorthom	21	32	Sareth (Heartstealer)
Lorangriel	15	55	Maliane (Icelord)
Lorangrim	6	47	Imgoril (Icelord)
Morildrane	17	46	Tarithel (Fey)
Obireon	1	64	Carorthad (Icelord)
Tharand	3	28	Anvarom (Icelord)
Thigrand	16	29	Malirane (Icelod)
Thormand	29	30	Kahangrom (Icelord)
Thorthand	12	50	Imgorarg (Dwarf)
Tororthane	22	36	Malormun (Icelord)

Fajta: Barbarian

Anvorthun	26	8	Berangrom (Dwarf)
Anortheon	1	15	Hagudril (Dwarf)
Careneon	8	11	Thorarg (Giant)
Carormand	40	9	Lorangrarg (Dwarf)
Firaki	17	9	Thigrak (Dwarf)
Glortharg	47	3	Torormarg (Dwarf)
Imgorad	23	3	Carangrane (Giant)
Kahudrak	24	20	Varangrand (Barbarian)
Kahudarg	15	12	Luxor (Moonprince)
Lorangrom	32	7	Imgorthand (Fey)
Thangrad	35	12	Berangrom (Dwarf)
Thorthak	29	2	Glortheon (Giant)
Thortheon	47	18	Thormuk (Giant)
Torinarg	2	3	Ulformane (Giant)
Varangrand	8	18	Thigrak (Dwarf)
Varatrarg	30	27	Ushangrane (Icelord)

Fajta: Dwarf

Carorthay	50	53	Glormarg (Icelord)
Berangrom			Carangresh (Icelord)
Giigril	36	61	Kahudrarg (Barbarian)
Glormane	47	31	Talorthane (Icelord)
Gloruk	46	22	Thorthak (Barbarian)
Gludreon	46	64	Carorthorn (Fey)
Hagildrom	66	32	Berorthim (Giant)
Hagudril	53	45	Ganormarg (Icelord)
Imangruk	36	50	Morildrane (Fey)
Imelom	30	54	Anvortheon (Barbarian)
Imgorarg	58	35	Thormand (Fey)
Imulom	33	32	Varangrand (Barbarian)
Lorangrarg	40	48	Carorthane (Fey)
Thatruk	41	36	Torinarg (Barbarian)
Thelak	39	24	Glormeon (Giant)
Thigrak	34	45	Malirane (Icelord)
Thudrun	44	48	Imagrom (Giant)
Torelom	41	33	---
Torormarg	57	32	Varangrim (Giant)
Ulfangrak	30	62	Obigrom (Giant)

Fajta: Giant

Anvildrak	55	8	Luxdor (Moonprince)
Asorthane	83	5	Kahudrun (Icelord)
Berorthim	71	7	Thangrarg (Icelord)
Carangrane	64	7	Glireon (Icelord)
Fenom	51	9	Carorthand (Fey)
Ganingrom	52	20	Anvorthun (Barbarian)
Glormeon	91	7	Sortharg (Icelord)
Glortheon	74	27	Malorthand (Icelord)
Imagrom	96	1	Thigrim (Icelord)
Imgenarg	62	14	Glormane (Dwarf)
Imgromad	94	12	Imildrom (Icelod)
Imatrom	84	19	Sortharg (Icelord)
Obigrom	71	14	Thatruk (Dwarf)
Obortharg	74	12	Sigrom (Icelord)
Obularg	87	13	Torelom (Dwarf)
Sildrom	50	2	Imgorad (Barbarian)
Thangrom	63	3	Hagudril (Dwarf(
Thorarg	62	22	Imgorarg (Dwarf)
Thormuk	91	22	Imasharg (Icelord)
Torelak	57	18	Thelak (Dwarf)
Ulformane	66	25	Thortheon (Barbarian)
Varangrim	79	18	Lorerom (Icelord)

Fajta: Icelord

Malisane	94	49	Carormand (Barbarian)
Malormun	63	46	Rothron (Wise)
Morangrim	75	31	Ganigrom (Giant)
Sigrom	79	29	Ulformane (Giant)
Sortharg	82	27	Imgormad (Fey)
Talormane	93	34	Asorthane (Giant)
Talorthane	76	54	Imgormand (Fey)
Thangrarg	71	44	Imorthesh (Fey)
Thigrim	87	29	Berorthim (Giant)
Thirium	61	55	Carorthay (Dwarf)
Tildresh	66	43	Ulfangrak (Dwarf)
Torangrom	83	61	Hagildrom (Dwarf)
Ulfangruk	74	38	Carorthom (Fey)
Ushangrane	57	56	Imgorarg (Dwarf)
Ushudrarg	92	52	Obigrom (Giant)
Varormane	63	61	Kahudrarg (Barbarian)
Zarashand	82	45	Anvildrak (Giant)

Fajta: Icelord

Anvarom	55	49	Thelak (Dwarf)
Anvireon	93	29	Lorangrom (Barbarian)
Berudrarg	77	45	Luxor (Moonpince)
Carangresh	56	63	Imgorad (Barbarian)
Carorand	65	57	Glormarg (Barbarian)
Carorthad	93	62	Kahudrarg (Barbarian)
Fangrom	56	52	Imorthom (Fey)
Fenarg	59	50	Gludreon (Dwarf)
Firim	71	56	Tororthane (Fey)
Ganormarg	73	62	Carorthand (Fey)
Glireon	70	48	Lorangrim (Fey)
Glormarg	65	47	Glormane (Dwarf)
Glorom			Morildrane (Fey)
Hagudrak	78	38	Thorthand (Fey)
Iglorom	82	54	---
Imasharg	83	38	Thormand (Fey)
Imildrom	93	41	Glormeon (Giant)
Imgaril	88	57	Imgorthand (Fey)
Imgasharg	71	36	Thormand (Fey)
Imgudrom	77	60	Berormom (Fey)
Kahangriel	69	32	Thigrand (Fey)
Kahagrom	87	48	Imgorarg (Dwarf)
Kahudruk	69	60	Tharand (Fey)
Kahudrun	67	29	Carorthane (Fey)
Lorerom	87	36	Carangrane (Giant)
Lororthane	68	39	Obireon (Fey)
Malarom	74	43	Berormane (Fey)
Malirane	68	47	Lorangrarg (Dwarf)
Malirarg	86	63	Imgormiel (Fey)

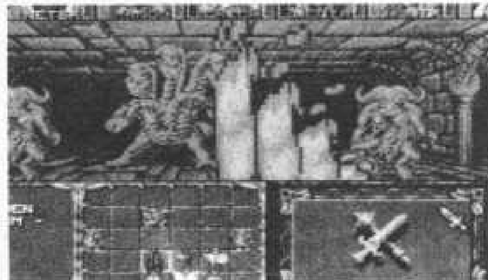
Dóra László, Kunfehértó

AMBER MOON



Kezdetben vala az **Amberstar**, jó ideig meg is maradt azon Amigások táborában akik szeretik a komolyabb logikai feladványokat és az esetleges több heti játékot.

Telt múlt az idő és eljött a második rész, ami a maga nemében rengeteg forradalminak számító újdonságot hozott. Nagyobb játék felület, jobban kidolgozott grafika, Amigán első izben tökéletesnek mondható nagyítórutin a labirintusokban, szabadabb mozgástér. Tehát ami elsőre elmondható, hogy az utóbbi évek talán legjobb programja ez, egyetlen hibával (ami a többséget érinti), hogy ékes német nyelven szól hozzánk.



Az előző részből megismert harcos — aki most 70 év távlatában már nagyapó — elindít minket egy igen hosszú és veszedelmes küldetésbe. Nagyapótól kapunk néhány utalást a reánk váró megpróbáltatások mibenlétéről.

A komplett leírás előtt nézzük a játék irányításának és a karakterek fő tulajdonságának "rövid" bemutatóját.

Irányítás:

Egér bal gomb a karakter fején — vezetőnek kijelölni.

Egér jobb gomb a karakter fején — az adott karakter leltár lehívása.

Egér bal gomb a játékmezőn — az éppen aktuális irányba menni.

Egér jobb gomb a játékmezőn — menni, megnézni, beszélni gyors váltása.

Egér bal gomb a parancs ikonokon — az adott parancs aktivizálása.

Egér jobb gomb a parancs ikonokon — másodlagos parancs ikonok. A parancs ikonok pontos leírása a mellékletben megtalálhatóak.

Funkció billentyűk F1-F6 — megfelel az egér jobb gomb a karakter fején című utasításnak.

Numerikus billentyűzeten az enter — megfelel az egér parancsváltó utasításával.

Numerikus számok — megfelelnek a parancsikonokon az egér bal gomb nyomásával.

Kiegészítő nyilak a leltárban — lapozás, a játék mezőn irányítani a csapatot az adott irányba.

A kérdezőnél a válasz első betűjét keressük ki a saját billentyűzetünkről (Pl. -JA- | -NEIN- n). Javaslom, hogy játék előtt állítsuk be a német keymap-et mivel szükség lesz különböző szövegek német beírására.

A karakterekről:

Ha lehívjuk a karakterünk leltárát akkor többféle információt kaphatunk róla. Ezek a fej mellett fönről lefelé:

Faja (mensch-ember, elf, gnome-gnóm, stb.)

Kora — nem sokat jelent

Besorolása és a szint megjelölése — (abent. - kalandozó, dieb-tolvaj...)

Tapasztalatpontok — a szintjeinkre van hatással.

Név

LP — Életpontok jelenlegi/max. Életpontjaink szintlépéskor növekednek.

SP — Varázslat pontok (mana, mentál vagy amit akartok) jelenlegi/max.

Szintén szintlépéskor kapunk egy adagot. (Itt kell megemlítenem, hogy karaktereink közül csak azok memorizálhatnak varázslatot akiknek van SP-jük. Viszont akadnak olyanok akik elolvasással el tudnak sütni akármilyen varázslatot. Ilyenek a tolvajok — tehát tanulni nem tudják csak felolvasni. Olvasott varázslatkor az SP nem csökken csak az adott tekercs tűnik el.)

SLP — Varázslat tanulási pontok. Memorizáláskor a varázslat szintjétől függően 5-30 pontra van szükség. Szintlépéskor kapunk valamennyit.

TP — (Train Point) Fejlesztő pontok. A megszerezhető képességek fejlesztéséhez szükséges (ld. később). Szintlépéskor kapunk x-et.

Gold — Pénz. No comment. (Szaga nincs de súlya igencsak van. Néhány ezer arany jópár kilóval megterheli a jóembert. 1 Gold = 25 gram)

R — Kaja. Eleinte mindenkinek kell ennie valamit elalvás előtt, mert csak így pótolhatják az esetleg elvesztett LP-t és SP-t, valamint hatással van a kondíciónkra is.

Stilizált kard — A felszerelésünk összegzett támadó értéke. Minél magasabb a + érték annál nagyobb hatásfokú.

Stilizált pajzs — A felszerelések összegzett védekező értéke, szintén minél magasabb annál jobb. Az alaptulajdonságok után lehívható a részletezett tulajdonságok listája az egér bal gomb a leltármenü bal felső ikonon vagy numerikus 7-essel. Tulajdonságok: Itt az elért és a maximum tulajdonságainkat valamint a fejleszthető képességeinket láthatjuk a következő felosztásban. (Megjegyzendő, hogy a tulajdonságokat és a megszerzett képességeket valamilyen mágikus eszköz megváltoztatja. Ezekre nem térek ki külön — csak a fontosakra — mert mindenki észreveheti a változást ha figyel egy kicsit).

Alaptulajdonságok

STA — Erő. A teherbíró képességünket határozza meg. Növelni szerencse pénzzel lehet a csodakutaknál vagy varázslötty ivással.

INT — Intelligencia. A tanulásra és a tudásra valamint a reagációkra van hatással.

GES — Közérzet. Evés nélkül és fáradtan nem jó élni!

SCH — Gyorsaság. Ez az érték határozza meg, hogy csata esetén ki támadhat először. Csodakutaknál nem árt növelni.

KON — Kondíció. Többnapi gyaloglás pihenés nélkül mázsás teher lehet.

STA — Vonzerő. A kereskedésnél jó szolgálatot tehet a magas vonzerő, mert magasabb áron adható el ami nem kell.

GLU — Szerencse. Sokrétű hatása lehet ennek a tulajdonságnak mivel sokszor nagy bajból húzhat ki a magas szerencse. Ilyen például ha csapdára lépünk vagy leesünk valahonnan esetleg a mocsárban a gázokat belélegezzük. Szintén a kutaknál növelhető.

ANM — Anti Mágia. Az ellenünk bevetett varázslat kivédését jelenti a magas érték.

Fejleszthető képességek:

ATT — Támadás. A támadás betalálási valószínűségének meghatározása százalékos arányban. Rövid számolási példával bemutatnám, hogy mit értünk ez alatt.

Pl. 80%-os maximumból 45%-os megszerzett képességnél 100 támadásból valószínű, hogy ~36 fog betalálni. ((100*80%)*45%)=36

vagy 35%-os max. 35%-os képességnél 100-ból ~12-13 fog ülni.

A képességet az edzőhelyen lehet növelni.

PAR — Védekezés. Az ellenfelek támadás kivédésének valószínűségét adja. Kiszámolása megegyezik az előzővel. Növelni szintén a trainer helyeken lehet.

SCH — Úszás. Sajáterős vizi közlekedés.

CRI — Critical Hit — Végzetes csapás. Ritka karaktereknél előforduló jó tulajdonság. Ha betalál akkor maximumot sebez az ellenfelen. Lényegében azonnali elhalálozást von maga után. Sajnos kevés olyan szereplő van a mi sorainkban akik végzeteset tudnak csapni. TP-ért a banditák tanyáján lehet növelni.

F-F — Csapda keresés. A megtalálási esély számát adja meg. A tolvaj céhben növelhető TP-ért.

F-L — Csapda eltávolítás. Aki tudja, megpróbálja eltávolítani a megtalált csapdát. Ha nem sikerül, örüljünk ha nem halunk meg. Jó fejleszteni, mert sokszor lehet rá szükségünk.

S-R — Zárnyitás. Akit lehet fejleszteni tegyük meg, mert egy csomó álkulcsot spórolhatunk.

SUC — Méreg ellenálló képesség.

SLR — Mágia tanulás. Aki memorizálni tud varázslatot annak ez az érték határozza meg, hogy hanyadik próbálkozásra tanulja meg a stuffot az illető. Javasolt erre félretenni TP-t!

STP — Mágia elsütés. A memorizált varázslat sikerének valószínűségét határozza meg. Szintén ajánlott tartalékolni TP-t erre a képességre, mert a játék folyamán sokszor megmentheti az egész partyt egy jókor jól elsütött varázslat.



Most felsorolom a játékban előforduló különböző karakter típusokat aszerint, hogy tudnak-e valamilyen varázslatot alkalmazni.

AMBERMOON MENÜK

Iránymenü:



1. Fordulás balra
2. Előre
3. Fordulás jobbra
4. Balra
5. Pihenés x ideig
6. Jobbra
7. 180° fordulás balra
8. Hátra
9. 180° fordulás jobbra

Parancsmenü:



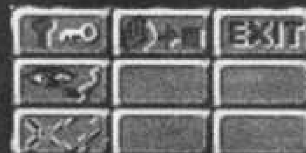
1. Megnézni
2. Megnyomni v. használni
3. Beszélgetést kezd
4. Járműre szállni
5. Varázsolni
6. Pihenés v. tanulni
7. Auto térkép
8. Karakter pozíció
9. Disk menü

Csatamenü:



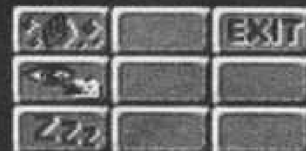
1. Menekülni
2. Disk menü
3. Fordulót elindít
4. Hely váltás
5. Nyomulás előre
6. Támadás
7. Védekezés
8. Varázslás

Zárnyitás:



1. Zárnyitó képesség megpróbalása
2. Kulcs használata
3. Kilépés
4. Csapdakeresés
5. Csapda eltávolítás

Pihenő menü:



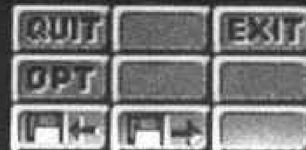
1. Varázslás
2. Kilépés
3. Varázslat tanulás
4. Alvás

Leltár menü:



1. Személyi lap
2. Tárgy használat
3. Kilépés
4. Tárgy lerakása
5. Pénz lerakása
6. Kaja lerakása
7. Megnézés
8. Pénz átadása
9. Kaja átadása

Disk menü:



1. Kilépes a játékból
2. Kilépes
3. Opciók
4. Mentés a meghajtóra
5. Betöltés

Kalandozó - Memorizálhat kék színű scrollokat
Harcos - Nem alkalmazhat semmilyen varázslatot!
Lovag - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Tolvaj - Csak felolvashat (fehér, fekete, zöld, kék színű scrollok)
Ranger - Memorizálhat zöld színű scrollokat
Gyógyító - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Alchemista - Memorizálhat némely kék és zöld scrollt
Mystic - Memorizálhat némely kék és fehér scrollt
Mágus - Memorizálhat fekete színű scrollokat.

Akkor lássuk a medvét, akarom mondani az AMBERMOON megoldását.

A végigjátszást a helyiségek leírásával és az ott fellelhető dolgokkal próbálom segíteni. A lépések sorrendje a játékosra van bízva én csak ajánlatot teszek a saját tapasztalataim alapján. Indulánk vala nagyapánk kéglijéből. Első lépésként váltsunk a beszélgetést szimbolizáló szájra és mutassunk az ágyban fekvőre. Fiatalosan kérdezzük meg az öregtől, hogy hogy ityeg a fityeg. Erre elpanaszolja sanyarú fiatalkorát és ellát minket egy csomó infóval. Ha meguntuk a karattyolását szedjünk ki mindent a szekrényből és amit lehet viseljünk is. Húzzunk az előszobába, és akasszuk le a falról a képet. Használjuk, így a napszak jelző megjelenik az extra ikonok ablakában. Ha megvagyunk, menjünk saját szobánkba, vegyünk ki mindent a szekrényből és a ládából a kötél kivételével. Keressük meg a konyhát és a kisszekrényből vegyük ki a tőrt és a késeket, a pincelejáróban a hordóban túrkálva találunk egy adag fáklyát. (A továbbiakra is alkalmazható ötlet, ha valamiből sokat akarunk felvenni akkor az egér jobb gombjával mutassunk rá az illető tárgyra, így a lehető legtöbb egyszerre kézbe vehető.) A fáklya után keressünk a kosarakban egy kis kaját. Egyelőre ne menjünk le a pincébe mert nem biztos, hogy túlélnénk. A könyvespolcról vegyük le a könyvet, melyben kis élőlényhatározót lelünk. Leírja a közeljövőben velünk szorosabb kapcsolatba lépő pókok tulajdonságait és az ellenük alkalmazható különböző trükköket. A könyvet elolvasás után nyugodtan berakhatjuk valamelyik ládába mert más közvetlen haszna nincs. Tolassunk a ház elé és induljunk keletre — vagy ha jobban tetszik balra — át a hídon a város felé. A városkapuban egy öreg fószer fogad aki elpanaszolja, hogy veszélyes helyen járunk mert tele — no nem a hócipője hanem — a város mindenféle kellemetlen banditával. Ezen a híren elgondolkodva menjünk az edzőhelyre. (A városkapunál balra a falig, jobbforduló egyenesen, balra egy kicsit majd megint egyenesen és a kis mellékutcában balra és jobbra.) Ha út közben banditába ütközünk sor kerülhet az első harcra.

A harcról röviden leírom mit kell csinálni. Adva vagyon a kis csapatod, mely a kiskép alján foglal helyet az alsó két sorban. A karakterek elhelyezkedését a parancsikonoknál beállíthatod még a csata előtt. Nos ha az ellenfeled valamelyik szomszédos kockán áll négy lehetőséged van a cselekvésre.

1. **Megtámadod** — Ráböksz, akivel támadsz, majd arra akire támadsz, vagy kijelölöd az emberkédet és a kard ikont és utána azt akire támadni akarsz. Támadáskor az ATT érték a mérvadó. Kis szerep jut csak a PAR értéknek. A találat nagyságát a fegyverzet pozitív értéke határozza meg.
2. **Védekezel** — Emberkét kijelöl és a pajzs ikon. Ekkor csak az ellenfél támadását próbálja kivédeni. Itt csak, és csakis a PAR értéket figyeli a program.
3. **Ellépsz vagy menekülsz** — Csak ha a legalsó sorban állsz akkor tudsz menekülni, egyébként csak a kijelölt részre léphetsz. Kezdetben ez körönként egy lépést jelent. Ahogy fejlődik az illető és fejleszted a gyorsaságát, ill. a szintlépéseket követően lehetővé válik, hogy egy körben többször támadj, úgy ez a lépés akár 5-7 kocka is lehet.
4. **Varázsolsz** — Kezdetben sajna nincs még varázslatod és varázslód is kevés. A

későbbiekben ráböksz arra a karakterre akivel varázsolni akarsz, majd a varázslás ikonra, és kijelölöd az elsütni kívánt stuffot és végezetül a monster(ek)re. Ha pedig még kéztávolságon kívül áll az ellen, úgy a középső nyíl (vagy numerikus 5) ikonnal előre nyomulhatunk ütőtávolságra.

Szóval ott tartottunk, hogy az edzőhelyen vagyunk. Szemben a bejárattal a védekezési képességeinket tudjuk fejleszteni (20 arany/TP=1%), balra a folyosón pedig a támadási képességünket (30 arany/TP=1%). Az utóbbi helyen magába roskadva találjuk a fiatal harcost *Egil*-t akit megkérdezve elárulja: azért lóg az orra mert nem talált olyan csapatot aki felvenné. Kérdezzük meg nincs-e kedve velünk hajtani a banditákat meg az orkokat. Erre fellelkesülve felajánlja szolgáltatásait. Ilyenkor megjelenik egy új ikonfajta a menüknél amire ha rábökünk, bevehetjük — vagy elhajt a fenébe — a csapatba azt az illetőt akivel beszélgetünk. (Elküldeni úgy lehet ha önmagunkban beszélgetve az előző helyén megjelenő ikonra bökünk). Miután megvan *Egil*, van egy kis lóvénk a támadás fejlesztésére, először az induló figurát taníttassuk ki, majd a maradék pénzért *Egil*t. (Kezdetben elsősorban a támadási képesség a fontos!) Most, hogy már jobban érezzük magunkat, indulhatunk portyázni a városba. Kössünk bele mindenkibe aki él és mozog. A jószándékú járókelőkbe azért, hogy informálódjunk. Ha jól csináljuk akkor sok új névről és helyszínről hallunk. A neveket érdemes megjegyezni mert bármikor használhatóak. Menet közben hajtsuk addig a banditákat amíg szintet nem lépünk. Fontos tanács! Minden sikeres harc után mentsd el az állást mert lehet, hogy ez volt az utolsó sikeres harc. A banditák tárgyait és egyéb dolgait ne felejtsd el felvenni mert egyrészt használhatod azokat, másrészt a kereskedőnél el tudod adni. A szintlépés után ismét irány a trainer hely. Mászkálás közben érdemes elmenni minden helyre három kivétellel:

1. *A temető* — majd később elmondom miért.
2. *A város legészakibb része* — ide azért nem, mert itt szivárognak be a városba a banditák. Ha ide kerülünk kb. 5-10 banditával kellene harcolni amihez még gyengék vagyunk.
3. *A kocsma* — ide azért nem mert még nincs nálunk egy tárgy, ami a temetőből kell, másrészt mert nem a pénztárcánknak való az itt található fogadó. Ha nagyon meggyepáltak minket a banditák, menjünk inkább a gyógyítók házába, ahol olcsón kapunk szállást. (5 gold / éjszaka / fő)

Ha megvoltunk az edzéssel, menjünk a gyógyítók házába. Beszéljünk mindenkivel, akivel lehet, de vigyázzunk, ha a vezetőnőt kérdezzük, mert ha rossz sorrendben adagoljuk a kérdéseket, nem kapunk meg egy kulcsot. Tehát a kérdés úgy szól, hogy **SABINE**. Erre az öreglány elmodja lánya rövid életrajzát, miszerint most **Burnville** nevű város főgyógyítója és régen nem látta. Ad egy kulcsot amivel a ládáját tudjuk kinyitni. (Játszottál az **Amberstar**-ral? Ha igen, gépeld be a szájra bökés után a kislány macskája nevét!) Kérdezzük tovább a háznépet, kiderül, hogy a pincébe zárva vagyon egy mágus potom 20 éve, mert mindenféle tűzlabda varázslatot csinált félig leégetve a várost. Ezért enyhén becsavarodott és csak a mestere tudta megfékezni majd bezárni a pincébe. Mindezeket követően ne igen menjünk — egyelőre — a mágus közelébe. Kapunk egy olyan infót is, hogy van egy sziget tőlünk délre ahol megtalálható az említett **Burnville** város. Az irány fontos! A gyógyítók házában található egy bizonyos *Antonius* atyó is. Igaz, jelenleg valahol kujtorog az öreg, ezért nem áll szolgálatunkra — tudhatjuk meg a segédjétől — amint bemegyünk a templomocskába.

A gyógyítók háza után indulás a szabadharcos kéglijéhez, ami a város északi városrészben található. Belépve két pöffeszkedő alakkal beszélhetünk. Az egyik *Freiherr Georg*, aki csak amolyan szerényen megjegyzi, hogy ő "*A város pajzsa*". Röhögnünk kell, mert kiderül, olyan csekély problémát sem tud megoldani, mint a várost sanyargató ork hordák és a jónépet cseszegető banditák megfékezése. Megemlíti, hogy segíthetnénk neki ezeket a gondokat megszüntetni, némi jutalom ellenében. Természetesen erre visszatérünk. A másik alak *Lady Heidi*, aki nem fogja vissza magát és enyhe egyszerűséggel közli velünk: utálom a pofátokat. Mi is utáljuk! Mármint az ilyen nőket. Hagyjuk faképnél és keressük meg az É-Ny-on található köznép házait. Mindegy melyikbe araszolunk be. Kezdjük mondjuk az északról nyílóval. A nagy Ho-ho-horgász házába jutunk aki a lánya ágyánál aggógik. Kérdésünkre elmondja szomorú történetét a mérgezések örökölhetőségéről és a lánya haldoklása megállításának módjáról. Az ellenméreg (**Gegenmittel**) megszerzését bízza ránk, szintén jutalom ellenében. Vállaljuk — másként nem is tudnánk végigmenni! Szembe is menjünk be az ajtón, a város polgármesteréhez, aki laza egyszerűséggel elhajt minket. Felesége viszont kész felvilágosítással szolgálni: férje hangulatát az magyarázza, hogy a banditák betörtek hozzájuk és elvitték a féltve őrzött arany boroskupájukat. Kérés nélkül vállaljuk annak visszaszerzését. Ki. Irány a lovarda. A főkaputól jobbra az első utca után balra az első ajtó. Ismét egy ötlet. Ha gyorsan akarunk valahova eljutni, a városon belül — ahol már jártunk — hívjuk le a térképet és a villogó pöttyöknél bökjünk oda ahova menni akarunk és a progi kérdésére igeneljünk. A lovardában vegyünk 2 lovat — mivel ketten vagyunk. Ez bőven elég akár 6 ember részére is. Az eladó felvilágosít, hogy a pacikat a város előtti oszlopnál leljük. A következő dolgokat gyűjtsük szorgalmasan:

- Windperle
- Különféle ékkövek (topáz, rubin...)



Tehát fel a lovakra és irány az alchemisták tornya a sziget észak-keleti részében. Ha menetközben úgynevezett *Hohlenmolch*-okkal találkozunk, jobb ha nem állunk velük komolyabb csatába, inkább meneküljünk ha lehet. A torony megközelítése úgy a legegyszerűbb, ha elindulunk a tengerpartot követve északra és ahogy nyugatra kanyarodik vegyük fel az É-Ny-i irányt. A kapuban gyújtsunk fényt a fáklyással (használni kell az ikont és a fáklyát). Ha fény nélkül megyünk be, két dolog történik, ill. nem történik. Egyrészt nem látunk, ami igen kellemetlen, másrészt az autotérkép funkció sem működik. Ez utóbbi mindenhol igaz ahol elvileg sötét van! Tehát a toronyban az első pár lépés után két pókkal találkozhatunk. A nagyobbikra kell igazán koncentrálnunk mert kellemetlen mérgezés varázslatot tud hinteni ránk. Lenyomásuk után megjelenik az első kérdező kőfej.

— *Ki az öreg barátunk aki küldött ?*
— *Nem mondom meg.*
— *Akkor nem mész tovább!*
— *Na ne hülyülj! Inkább mondom, azaz írom* — ***ANTONIUS***
— *Ugye, hogy ismered a havert mehetsz dolgodra, én eltűnök.*

Miután szertefoszlott, járjunk be minden helyet és gyilkoljuk a pókokat. Az emeletre feljutva a jobbra nyíló folyosón válasszuk a baloldali ajtót és hajtsuk fel a kolbászoló muksót. Beszélgetést kezdeményezve megtudjuk, hogy ő egy mágus és értékes információk hordozója. Miután megkérdeztünk tőle mindent, ajánljuk fel az egyik üres helyet a csapatban. Szívesen fogadja az invitálást így talán a leghasznosabb karakterre tehetünk szert NELVIN atyánk személyében.

Eleinte vigyázzunk rá, mivel elég gyenge a találati pontértéke és kevés jó varázslatot ismer, de a későbbiekben az ő jelenléte elengedhetetlen. Most menjünk be a szemközti ajtón. A szaladgáló öregembert leszólítva elmondja történetét miszerint a gaz és büzlő élőhalottak ellopták a csodás gyűrűjét ami nélkül nem tud olvasni ezért nem nyitja ki a könyvtárát amiben jó sok értékes varázstekercset vehetnénk, meg a varázsital boltot sem engedi kinyitni amíg a gyűrűcskéjét vissza nem szolgáltatjuk neki, ezért odaadja a szomszédos kripta kulcsát ahova elbujdokoltak a tolvajok. (Jó kis mondat mi?) Tehát vegyük magunkhoz a kulcsot és induljunk kifelé a toronyból. Nézzük meg ezt a sokat emlegetett kriptát ami jobbra azaz keletre található. A kulcs használata után menjünk be. A kriptában egyelőre csak két ajtó van nyitva. Mindegy melyik mögötti teremben kezdjük meg a lényezetek likvidálását, mert ugyanazok az ellenfeleink. Keressük meg a ferde kereszteket és a kéz ikonnal matassunk egy kicsit, amivel azt érjük el, hogy helyre áll a kereszt és északra megnyílik egy-egy ajtó. Vigyázzunk mert az első ajtó mögött forgató van és mivel még nincs iránytűnk ezért eltévedhetünk. Tehát menjünk északra és a keleti illetve a nyugati falon nyomjuk be a gombokat. Erre az előző szobában keletre és nyugatra megnyílik az eddig rejtett ajtó. Mindegy melyikbe megyünk be. Hajtsuk fel a zombikat és gyilkoljuk le őket. Az észak-nyugati falnál találunk egy illúzió falat, mögötte egy ládát, a ládában öt különböző varázspont visszaállítót és egy Gala botot. A bot marad, a többi jöhet. A teremben keressük meg a sírköveket és matassuk meg mind mert ezek valamelyikei titkos ajtók nyitói. A terem közepén lévő koporsókat matassuk meg. Az egyikből finom lényezet lép elénk. A *Ghul* lenyomása az első nehéz feladat de megéri. Csináljuk végig mind a két termet úgy, hogy pihenjünk is néha. Egyelőre a kriptából ennyi. Menjünk ki és irány folyamatosan a dél-keleti széljárat azaz a banditák főhadiszállása. Mentsük el az állást és menjünk be. Odabent látszatra nincs semmi, ám amint beljebb megyünk feltűnik négy csoport bandita akit le kell gyűrni. Pihenjünk és irány az emelet, itt ha tudunk húzzunk be a kemencébe és vegyük fel a tárgyakat.

Már csak a maradék bandita csapatokat kell lenyomni, majd a sarokban álló ládát nyissuk ki a tolvajkulcsokkal. Nagyon értékes fegyvert találunk amire érdemes vigyázni. (**FIREBRAND** — 4 tűzlabda varázslat, újratölthető) Az arany patkókkal amiket találunk én nem tudtam mit kezdeni (ha valakinek van valami tippje súgja meg). A lenti helyiség bal oldalán van egy kandalló, keresgéljünk benne. A titkos kapcsoló meghúzására kinyílik a lejárati ajtó a pincébe. Nem árt elmenteni mielőtt elindulunk mert mindjárt az ajtóban keménynek mondható ellenfelek várnak. Ezért is érdemes előtte elmenni a városba (dél-nyugat) és a már kb. 3. szintű karaktereknek a támadási képességét megnövelni, az addig összegyűjtött felszereléseket eladni. (*NELVIN* legyen az eladó mert neki a legmagasabb a vonzereje). A pénzzel menjünk a kúthoz és keressük meg az elf nőt, akitől vegyük meg a **MONSTER EYE** nevű kézi-készüléket, majd használjuk azt. Az extra ikonok között megjelenik a monster jelző. (ugye nem kell magyarázni mi az). Most már mehetünk a város északi részére ahol a banditák beszivárognak a városba, nyomjunk le mindenkit akit érünk, adjunk el mindent amit felveszünk, és pihenjünk. Vegyük sorra mit tudunk eddig.

1. Meg kell szerezni a halásznak az ellenmérget.
2. Vissza kell lopni az aranykupát a szépasszonynak.
3. A vak mágusnak a gyűrű. Tehát kipucolni a kriptát.
4. Az orkok csibészkedéseit leállítani.
5. Felderíteni nagyapánk pincéjét.
6. Megtalálni a tolvajok céhét.
7. Eljutni a déli szigetre.

Kezdjük az utolsó előttivel. Ehhez először a kocsmai tolvajnak kell elhozni a temetői főmufti brossát, hogy megmondja a jelszót. Irány a temető. Készüljünk fel rendesen mert nem könnyű menet lesz. Bemelegítésképpen két skeleton fogad, ha legyűrtük őket ne menjünk pihenni mert mindig ott lesznek! Tovább a temetőben, ahol a

zombimester fogad kis csapatával. Most jön az említett jó fegyver, használd a kardot a leltármenüből és irányítsd a varázslatot a főnökre. A többiekkel elterelő manőverekkel ellépkedni a nyilazás elől. Miután a tűzlabda kivégezte a maestrót a többiek könnyű prédák. Felvenni mindent és az órát használjuk. Irány a gyógyítóház, ahol lakrészbérlés előtt menteni kell. Ez utóbbi azért fontos, mert most fog a mágus új stuffokat tanulni. A *Necromanten dagger*-t a kezébe kell rakni (+40 SLR). Először a kötözés varázslatot adagojuk be, ha nem sikerül visszatölteni, ha sikerül kimenni és menteni. Amíg a következő varázslatokat (Hegyomlás, mágikus nyíl) meg nem tanulja, nem érdemes fukarkodni a 15 pénzzel. A félelemre már nincs elég SLP-nk, ezt tegyük félre (egyébként sem igazán jó, mert ha betalál a monster menekül és elviszi a felszerelést és ha van pénze azt is.) Szóval pihenés után irány a fogadó. Keressük meg a tolvajt és beszélgessünk vele. Adjuk át a brosst és jegyezzük meg a jelszót. A fáklyát kapcsoljuk be, és menjünk le a pincébe. Fel kell deríteni mindent, és a kérdezőnél be kell nyögni a jelszót (**SILK**). A tolvajok céhe tehát látogatható. Derítsünk fel mindent, és nyissuk ki az ajtókat az álkulcsokkal. Ha akarjuk induló karakterünk betörői képességét fejleszteni, akkor elsőnek a csapdakeresést tudom ajánlani. Van két speciális kulcs amit meg kell szerezni, az első nem probléma, a másodikhoz úgy jutunk, hogy az első kulccsal ki kell nyitni az északra nyíló ajtót és meg kell nyomni a gombot. Fel kell deríteni a kinyílt területet (kicsi harc), és a kutat meg kell vizsgálni. Abban úszkál a második spéci kulcs. Megszerzéséhez ki kell szorítani a vizet a kútból valahogy, nagy ötlet a kavicsokat behajigálni, mindössze 150 darabot kell magunkkal vinni. (Érdemes kapásból úgy menni, hogy 95 nálad van, 55-öt még találsz odalent). A kulcsot abban a délre nyíló ajtóba kell tenni amibe minden álkulcsodat beletörted (he-he-he).

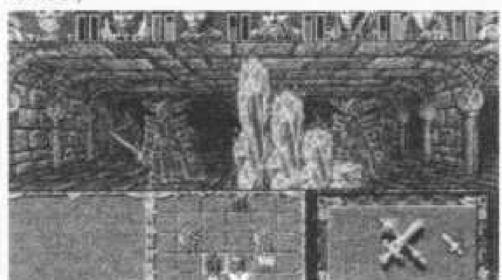


A gyíkokat és idomárjaikat lenyomod és kirámolsz a ládából. A csákány mindenféleképpen kell, és nem árt a szerencsepénz sem, mert a városi csodakútnál az erődet növelheted vele. (Vagy mást) Ha mindent jól csináltál megtalálod a második **Windperle** nevű gyöngyöt (ebből már csak 10 darabot kell megtalálnod). Ki a pincéből pihenni, és ha van miből a támadási képességet növelni. Mivel mágusunk tudja a kötözés varázslatot irány vissza a kriptába. Ott ugye félbehagytuk a felderítést. A gyűrű a cél. Tehát a **ghul**-okat kiheréltük, már csak a sírköveket kell megsimogatni (hátha mi vagyunk az *Aladdin* és előjön a dzsinn), amire csilingelést hallunk. Biztosak lehetünk abban, hogy a négy csilingelés 4 újabb ajtó nyitását jelezte. Irány észak. Mindent új helyszínen takarítsunk, pihenjünk, állást mentsünk és piszkálgassuk a kereszteket illetve a koporsókat. Ha megtelt a tároló kapacitásunk nyugodtan menjünk vissza a városba eladni mindent ami nem kell. Ha jól csináljuk akkor megjelenik egy új lényezet a *Banshee* (no nem egészen az Amigás lövöldöző játék) hanem egy durva képességekkel rendelkező egyed. (Még eléggé a játék elején járunk ezért mindenki kemény aki új.) A páncélját érdemes a gyengébb képességű harcosunkra rakni, majd a falon található gombok megnyomása után a teleportokat használva megkeresni a másik két nyomógombot. A kripta térképét átnézve nem lesz túl bonyolult megérkezni ennek az etapnak a csúcsához. Előrebocsátom, hogy ez első próbálkozás biztos nem sikerül ezért menteni kell az utolsó helyszín felderítése előtt. Ahogy belépünk szaladjunk! Balra, amíg a gyűrűt fel nem vesszük, olvassuk el az infót (baromira nem mond semmit), majd tegyük fel a jóöreg *Nelvin*re a Ringet. Meghatva tapasztaljuk az SP pontok hirtelen növekedését +50! töltsük fel maximumra az SP értéket a manna-visszaállítóval. Ha kilépünk a leltármenüből máris egy elitgárda fogad minket a **LICH LORD** vezetésével (ezt úgy kell érteni, hogy minden valamire való főnök a leghátsó sorban áll). Ismét nagy hasznát vehetjük a tűzlabda varázslatnak ami a kardban van, de előtte *Nelvin*nel — minden körben amíg ki nem dől — altassuk a főnököt. (Durva a játék bemelegítésénél, hogy máris villámokat szórnak ránk.) A többi már rutinmunka. A **LICH** korona és a többi mágikus eszköz — azért mágikus mert a halott mágusról cibáljuk le — nagyon sok plusz tulajdonságot ad annak aki viseli, ezért rakjuk mind (korona, dobókasza, mágus köpeny) *Nelvin*re. Kész passz. Kripta ennyi. A megtalált gyűrűt ne siessünk visszaadni a vak apónak, mert sok jó hasznát látjuk még! Irány a kereskedő páncélt, fegyvert eladni. Pihenni és irány a szintén befejezetlen bandita tanya. Otthagytuk abba, hogy a pincelejárót kinyitottuk és várnak ránk a csúnya fiúk. *Nelvin*nel indítsunk egy kötözés varázslattal a Banditakapitányra irányozva, mert egyrészt mágikus nyílvesszőket lő, másrészt kritikal hitet is tud hinteni. A többi már nudli. A kapitánytól elvett cégyulkán akad egy megfejtendő szöveg ami már a fordított szövegben így néz ki: Balra, Jobbra, Középen, Jobbra. Elég unalmas szakasz következik, gyilkolni mindenkit akit érünk, felhordani a cuccot a felső szinti ládákba és a szint végén jön a lényeg. Az utolsó ajtót kinyitva — természetesen álkulccsal — jön egy kis szövegrész, ami után a kérdésre, miszerint elfogadjuk-e a barátkozási szándékot — válaszoljuk, hogy **JA**. (Ellenkező esetben dicstelen véget ér kalandunk). Ekkor a banditák nagyfőnökétől — akinek egyébként már tele a hócipője az állandó fosztogatástól — átadja lemondó nyilatkozatát amit a város pajzsának kell átadnunk, valamint odaadja az ereklye gyűjtő ládájának kulcsát amiben megtaláljuk az egyik ellopott aranykupát, a szélgyöngyök (**Windperle**) harmadik darabját, szerencsepénz stb. Ha minden igaz, akkor már szép lassan felaraszoltak karaktereink a 3-5. szintig de itt tovább növelhetjük tapasztalati pontjaikat, ha nem az ajánlott útvonalon megyünk be a teleportokba, hanem mindegyiket kipróbálva és minden gombot megnyomva, felderítjük az egész kócerájt. (A pincébe egyébként már csak akkor kell visszajönni ha van olyan karakterünk akinek a Kritikal Hit névre hallgató titkos tudományát kell/lehet fejleszteni.)

Első dolgunk az legyen, hogy a városban vigyük el a boroskupát a szépasszonynak, akitől egy aranybrosst kapunk. Figyelem, varázstárgy mert ha valakire feltesszük, a vonzereje szépen megnő, ezáltal kb. 20%-al magasabban tudjuk eladni az összegyűjtött szajrét a kereskedőnek. Az előző felsorolásból már csak a következők maradtak

1. Az orkok.
2. Nagyapó pincéje
3. Ellenméreg
4. Déli sziget.

Javaslom a nagyapó pincéjét. Legyen nálunk a csákány, fáklya vagy lámpás és kaja. A házban keressük meg a pincelejárót és menjünk le, miután fényt gyújtottunk. Első lépésként derítsük fel a bejárható területeket (nézzünk bele a kútba is), nyissuk ki a talált ládát és hordjuk fel a scrollokat a ház valamelyik ládájába. Az induló karakterrel tanultassuk meg az eddig talált összes (kékszínű) scrollt. Ismét le a pincébe és mondjuk a kérdezőfejnek **WEIN**. A gombot meg kell nyomni és irány le a létrán. Keresgélni kell mindenhol, amíg megtaláljuk a nemeskő gyűjtemény egyik darabját. A kőomlásnál segítsünk a csákánnyal, hogy megnyíljon a további út. (Továbbra is áll a sokszori mentési javaslat!) Valamelyik karakterünk megjegyzi, hogy érzi a pokol lehelletét. Van benne valami mert ha rossz helyen állsz le pihenni, akkor mérgeződik az egész csapat és igazság szerint nem tudnak aludni, ami kizárja a regenerálódást. Itt nem sok tudnivalóról kell szót ejteni, mert csak a levezető létrákat (4 darab) kell megkeresni, és onnan lejutva meghúzni a karokat. A terem közepén minden kar megbirizgálására megnyílik egy-egy ajtó. Cél, hogy az alsóbb szint közepére lejutva kinyírjuk a gigapókot (szerényen *Gigantula*) és kiássuk nagyapónk rejtett kincseit. Végre induló karakterünknek is találunk jónak mondható memorizálható varázslatot. Lehetőség szerint vegyünk fel mindent (kivéve a tájolót ha megvetted a tolvajoknál) és menjünk fel a házba nagyapónk ágyához. Rossz hír fogad. Nagyapó megmurdelt és erről öreg barátja *Antonius* — nem ismerős valahonnan? — értesít. Ilyen formán, hogy — Merre kolbászoltok mikor a szerencsétlen öreghaver feldobja a tappancsát? Ti hálátlan dögök! Szerencsétlen öreg pedig rátok hagyott mindent és erről végrendeletet is hagyott a ládácskájában, aminek kulcsa a te szobádban van az asztalon. Utolsó szavaival pedig megkért, kössem a lelketekre, hogy mindenféleképpen menjetek el a sírjához a temetőbe. (Nagyon fontos!)



Ha rám a továbbiakban szükségetek van akkor megtaláltok a templomban. Na cső! Kulcs felvesz, szekrény kinyit, végrendelet elolvas, értelmez. (ja ez nem egy távirat?) Szóval a végrendeletből megtudhatjuk, hogy a lakás hátsó felében a baloldali kandalló mögött újabb titkos helyre jutunk. Bejutni csak úgy tudunk ha használjuk a vödör vizet. A ládákat kinyitva valamicske anyagot találunk, leginkább ez a hely a különböző segédanyagok tárolására tesz jó szolgálatot. A varázsbotban csak iránytű varázslat leledzik. Tehát irány a temető. Újabb szöveggyűjtemény de érdemes megjegyezni, hogy a pincében talált **Shandra** követ ne felejtsük el. Mivel *Antonius* fater már visszatért a templomba látogassuk meg. Beszéd közben kérdezzünk rá az ellenméregre (**Gegenmittel**), mire ő elmondja a recepthez szükséges két dolgot. Megszerezni elég munkás dolog, ezért egyelőre hanyagoljuk. A templom rejt még egy meglepetést, gyógyító erejű faterunk megkezdte praktizálását és ha nagyon sebzettek vagyunk némi pénz fejében visszaállítja a találati pontjainkat a maximumra. Szóval ellenméreg ejtve irány az orkok fészke. Karakterek fejlesztése után irány a nyugati hegység. Mindjárt a hegylábnál megtaláljuk az első csapatot. A győzelem után keresgéljünk a déli feljárónál a fenyőfa lábánál. A talált háromszöget kulcs gyanánt őrizzük meg. Vigyázzunk az orkokkal mert egy körben kétszer támadnak! Érdemes mindjárt lekötözni a piszkokat aztán adni nekik. Két területet kell errefelé kipucolni az első az ún. Sylphen barlang ahol a főnökasszonnyal kell beszélgetni. Ajtaján a furcsa háromszögletű kővel jutunk be.

Beszélgetés, aminek a végén megtanítja az egész partyt saját nyelvére. Nem minden hátsó szándék nélkül, mivel az a kérése, hogy fogságban tartott lányát szabadítsuk ki az orkoktól. Ezért elárulja, hogy a kőfejnek milyen nevet kell mondani a továbbjutáshoz. (**OKNARD**). A barlangrendszert érdemes teljesen kivesézni, mert sok EXP-t kapunk valamint többször fordulva a városi kereskedő és a barlang között egy egész vagyont gyűjthetünk. Ha úgy érezzük, hogy felkészültünk egy jó menetre akkor induljunk a hegy mentén északra az igazi orkbázis felé. A *Sylphen*-től hallott nevet használva beljebb jutunk. A nagyméretű gongokat megszólaltatva kihívhatunk egy-két csapatot szkanderozni. A ládákat ne igen próbáljátok felfeszegetni, mivel mindegyik csapdát rejt és gyors halált jelenthet, inkább az álkulcsokat pazaroljuk. A jelzett helyen

csak kulccsal nyitható zárka van ezt későbbre hanyagoljuk. Ha gongolgattunk rendesen megtaláljuk a fővezért aki irányítja az orkokat. Legyűréséhez mindjárt altassuk el, és a segédeivel végezzünk. Legtisztább módszer ha *Nelvin* altat, a többiek pedig cséphadarnak a fején. Figyelem nagyon lényeges, hogy erre a helyre 10 Kg üres teherbíró képességgel jöjjünk, mert a városba kell vinni a főnök fejét (Nem nagyon vízfejű mi?), és csak akkor látható, amikor leverése után a tárgyak között túrkálunk. A ládájából előszedett kulcs nyitja az előbb említett cellát. Beszélgessünk a *Selena* névre hallgató tolvajjal. Vegyük be a csapatba, majd induljunk a városba a fejjel. *Freiherrn* nagyon örül a problémái megoldásának, és átadja második ládájának kulcsát. A ládában egy töltött kardot találunk. A cuccok eladása miatt párszor fordulnunk kell. A pénzen lehetőség szerint mindenkit fejlesszünk amennyire lehet, elsősorban a támadási képességre. Ha minden igaz kb. 8-12. szintű karakterekkel rendelkezünk. Felkészültünk tehát a komoly problémák megoldására, irány az *Antonius* által említett **Gala** temploma. Megkeresése úgy a legkönnyebb, hogy a banditák házától keletre (Jobbra) haladva a hegyeket követve északfelé megkeressük az egyetlen tengerpartra vezető utat, majd délre fordulva a bejárati ajtót. Tehát bent vagy a templomban. A jobbra nyíló ajtó mögött az asztalon keresgélve vedd fel a tűzkövet. Készüljetek fel kemény küzdelmekre mivel a templomot Kő- illetve Gránit Gólemek őrzik. A tűzkövet a gyertyákon használva megnyílik az északra vezető út. (Érdemes a falakat végigkeresgélni mert van itt épp elég álfal.) Az elágazásnál — forgatás után! — keletere és nyugatra a Gránit Gólemekből megmaradó követ vegyük fel! A kövek használata nyitja meg északra a továbbjutást. Északra, majd keletre és az elágazásnál délre vigyük a csapatot. A teleportok használata — no meg rengeteg Gólem — után szintén az elágazás után keltre. Most következik a tipikus dörzsöltség esete mivel a falakra kell tapadni, hogy az illúziófalakat megtalálva végigmenjünk a termeken. (Nem olyan fontos ez a rész.) Ha az elágazásnál északra megyünk akkor olyan terembe jutunk ahol 7 teleport szaladgál össze-vissza, de csak az egyik a helyes helyre. Próbálgassuk ki mindaddig, amíg a jót meg nem leljük. (Ajánlott a sűrű mentegetés.) Ha a jó úton járunk akkor feljutunk a tetőre ahol az élet vízére lelünk, de mit csináljunk vele, ha nincs üres üvegünk. Megoldjuk. A kapcsoló meghúzása a kerülő út megnyitását eredményezi. Most már indulhatunk az ellenméreg második alkotóelemének megszerzéséhez. Irány az alchimisták tornya. Innen északra a tengerpartra jutunk, majd keletre egy ingoványos területre, ahol belélegezhetjük a mocsári gázokat. A mocsár közepén megleljük a "**Sumpflilie**" névre hallgató növényt. Ebből vegyünk fel egyet, majd vissza a toronyba ahol most kényszerűségből adjuk vissza a gyűrűt a jogos tulajának. Kinyitja a varázslat — és az italnagykereskedést. Vegyünk annyi dolgot, amennyit jónak látunk, de mindenképpen legalább 2 üres üveget. Az üvegekkel vissza a templomba a tetőre, ahol használjuk azokat. A virággal és az életvízzel *Antonius* atyó a következő hely, ahova menni kell. Oda kell adni mindkét dolgot, és át kell venni az ellenmérget, amivel irány a halász. Az italt használni a lány ágya mellett, majd beszélgetni kell az apával és át kell venni *Sobek* gyűrűjét, amiről megtudjuk, hogy tud úszni az aki ezt viseli. Mellesleg megkapjuk az apától a **Windperle** gyűjteményünk újabb darabját. Menjük arra a helyre ahol a Burnville Kulcsa leledzik és vegyük fel a Nyitás Gömbjével együtt. Traineljük a csapatot és irány a móló.

A vízbeugrás után aki nem viseli a gyűrűt, rövid úton megfullad. Az irány — ugye emlékeidben él — dél. Miután megvan a másik sziget, pihenjünk le és használjuk az élet vizét, amire mindenki fitt és változatlan lesz. Irány be a barlangba, miután fényt kapcsoltál. A helyiségekben két fajta lényezettel — orkokkal és tűzóriással — találkozhatunk. A barlangot rohanjuk végig — mert ugye a felvehető összes pénzt hoztátok — és nincs szabad súlycipelő képességünk, ugyanakkor a legyőzött ellenfél dolgait nem tudjuk felvenni. A sziget közepe táján megtaláljuk a várost. A hely teljesen elhagyatott, ahogy ezt megtudjuk a varázslatot tanító treainer helyen. Ja, nem írtam meg merre van. Hát a főkapuval szembeni épület túloldalán a fal meglökése után. Akinek van TP-je és varázsolni tud, azoknak a Varázslat Tanulási "SRL" és a Varázslat Használati "M-B" képességüket lehet — kell!!! — növelni. A harmadik helyiségben fekete — mágus — scrollokat lehet venni. A város teljes felderítésének eredménye egy gyanús kulcs. A kulcsot a gyógyítók házában, a dél-nyugati könyvespolcon találjuk *Sabine* Könyvével együtt. A könyvben leírja a hölgy, hogy a város lakosságát elrabolta egy sárkány és csak legyőzése után járhatják újra utukat. Sejteni lehet, hogy valahova megint menni kell. Így is van. Irány a sziget déli fele ahol a **Bolgar** csatornát kell megkeresni és végig puhatolni. A barlang másik felén a toronyba való bejutás a cél. Elsőnek a Kinyitás Gömbjét kell használni a kisházban. A torony sok érdekes tulajdonsággal rendelkezik.

1. Sok a csapda! !
2. Rengeteg az illúzió fal.
3. Veszélyesek a monsterek.
4. Az utolsó ellenfél szinte legyőzhetetlen.

A következő dolog amiért loholhatsz vissza ahol hagytad: a tűzkő, mert a továbbjutáshoz meg kell gyújtani a falon található fáklyát. Ezután következik a feketeleves. A megnyíló fal mögött a tűzsárkány leledzik, rengeteg exp-t kapunk minden lény után. Keressük meg a lépcsőket, hoppá nézd csak, lengő kések. Kezdjük meg rák pályafutásunkat. Tolassunk amíg lehet fordulás 180 fok, és tapicskoljuk meg a falat. Meleg gratulációban részesülünk, miszerint eltűnt a csapda. Irány a lépcső. Keressük a lefelé vezetőt. A pincében megtaláljuk **Burnville** teljes lakosságát élükön *Sabine*-nel. Kis beszélgetés után vegyük be a csapatunkba. (*Sabine* egyébként a város főgyógyítója.) Mehet a menet fel az emeletre. Az északra nyíló ajtóban csak az orrunkat dugjuk be, addig amíg le nem támadnak, legyőzés esetén nem kell beljebb menni. Hogy miért? Hát csak azért mert a falon található beöntő nyílásba az ezeken a szinteken megtalálható "**Jeglé**"-t kell betölteni. Hatására eltűnnek a padlóról a szaladgáló tűzcsapdák. Nem lényeges. A következő emeletre fénygyújtás után menjünk fel. Két dolgot találunk illetve nem találunk. Első tapasztalatunkat növelhetjük ha a falakat végig keressük, ha megvan a titkos szoba, hagyjuk a fenébe a jeges löttyöt. A másik már sokkal érdekesebb. A rúnák lefordítása után dilemma elé állunk — mi a fenét csináljunk. Kezdjük tán a kulcsokat beletörni a zárba? Nem. Feszegessük? Nem. Hát talán próbáljuk meg a már bevált kinyitás gömbjét? Nyert. Bejutva a titkok helységébe használjuk a keleti majd a nyugati benyílóban a talizmánokat. (Lebegő mifene.) Majd utolsónak az északra lebegőt. Furcsa érzése lesz a csapatunknak, mert egy másik dimenzióból előlép *Valdyn* barátunk. **(Ez nem a reklám helye — LionHeart)** Beszélve vele nem érti mit keres itt de hajlandó velünk jönni. Cool. Irány a 4. emelet. Lift nincs. Szokásos mellékfal tapogatás és a taposócsapda semlegesítése. Be az ajtókon, lenyomni a sárkányokat, tűzóriást majd otthagyni a löttyöt. Az ötödiken az első szobában a sárkányok után a következőt tegyük, hogy túléljük az itteni "fő csúnya bácsit" (3 éves fiam kedvenc szavajárása) — bár ez csak az én javaslatom:

Mivel a sárkányok eléggé megnyomták a csapat exp-jét tán menjünk vissza a varázslat oktatókhoz majd **Spannenberg**be és tuningolni mindenkit, ezután induljunk csak a kellemetlen *Luminors*-hoz.

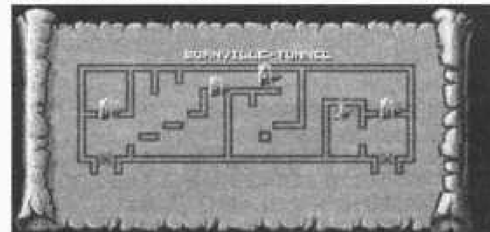
Amit még javaslok: mivel a tolvaj fel tud olvasni fekete varázslatokat, vegyünk minél több altató tekercset. Ha kb. 6 újratöltés után sikerül földbe döngölni a dögöt, akkor megleljük a pincébe senyvedők kiszabadítását jelentő kulcsot. Le a pincébe, ajtó kinyit. Fogadjuk a hálás köszöneteket és irány a város. Járjuk végig az összes helyiséget és beszéljünk mindenkivel. A leletek a következőknek kell lenni — már ami kell.

- Rubin, windperle.
- Ambermoon Bild.
- valamint a koordináta kijelző amit a kováccsal kell megjavíttatni.

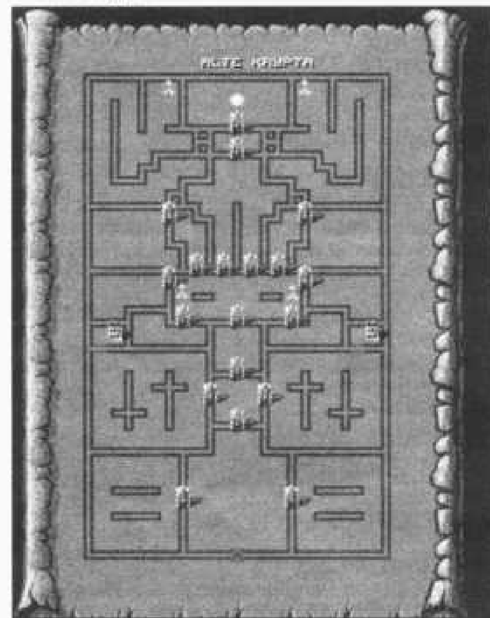
Most a vége felé már csak koordinátával fogok hivatkozni a helyekre. (persze az új helyek neveit leírom). Irány a kikötő 521/541 majd 563/483 és a város 584/478. Vegyük elő megspórolt mindössze 2000 aranyunkat és vegyünk egy hajót. Van még egy kis dolgunk a gyógyítók háza pincéjében. Van még egy sötét mágusunk. Ha van a tolvajnál altató, használja mert a mágus elég kemény. (Bár a *Luminors* után KisMiska). A kapott 5000 exp jól jött. Training, majd irány Newlake 348/352 — nem árt felírni a koordinátát ahol a hajót hagytuk —, és az sem árt ha a nagyapó sírjánál talált követ magunkkal hozzuk.

Zárszóként pár térkép a játékból:

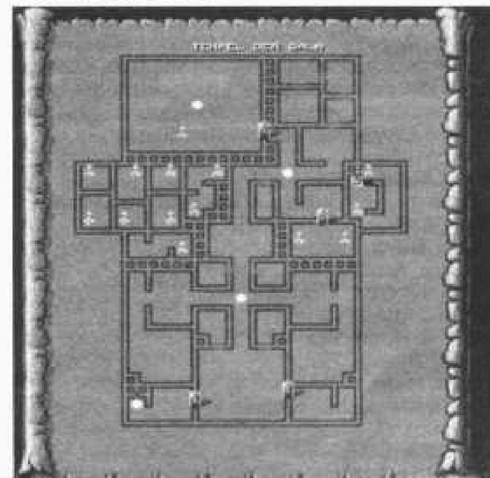
Burnville Tunnel



Alte Crypta



Tempel der Gala



Ennyi. Sok, vagy kevés? Döntsétek el. Én nagyon sokat játszottam a játékkal, és meg voltam elégedve vele. Bátran ajánlhatom mindenkinek, aki szereti a kalandjátékokat! Ja, a többi térképet esetleg legközelebb lenyomom.

CSIKA

ELsőSeGÉly



DEATH MASK (Amiga)
A szintkódok a következők:
01. 00000 / 02. 52385 / 03. 22428 / 04. 84843 / 05. 22087 / 06. 38641 / 07. 06395 / 08. 33224 / 09. 35527 / 10. 48962 / 11. 65074 / 12. 62438 / 13. 28283 / 14. 85325 / 15. 10769 / 16. 25324 / 17. 43542 / 18. 62156 / 19. 84678 / 20. 57093 / 21. 29264 / 22. 47446 / 23. 75330 / 24. 82855 / 25. 58474 / 26. 38392 / 27. 55276 / 28. 68163 / 29. 75156 / 30. 70948 / 31. 54334 / 32. 39814 / 33. 52262 / 34. 73164

BUBBLE'N'SQUEAK (Amiga)
A szintkódok a következők:
2. LDRSJJGB / 3. LDRJBJCB / 4. LGRJJNCB / 5. LLRKRPHB / 6. LDFKNHHB / 7. MLFLBDDB / 8. MDGLNHDB / 9. MGGMBJHB / 10. NLGMNJHB / 11. NLGNBNDB / 12. NLGNNJDB / 13. NKGTBHHB / 14. TCHTJPHB / 15. TDHPBHDB / 16. NKHPJHDB / 17. NLHQRNHJ / 18. NLHQJLCC / 19. TDQBGBGK / 20. TGQBSJGK / 21. MGQCFFCK / 22. MGQCMNDC / 23. MGQDRPHC / 24. MLQDNDHC / 25. MKQRBPDC / 26. NLQRSHDC / 27. NLQFQBHC / 28. TCBFNNHC / 29. NDBGBJDC / 30. LKBGNFDC

WINGS OF FURY (Amiga)
A "COLIN WAS HERE" kódnál nem csak az energiát (D), és a muníciót (M) lehet beállítani, hanem az életek számát (P), és az üzemanyagot (F) is. Az anyahajón a D megnyomása Destroy-t jelent.

STARDUST (Amiga)
Az első alagútba jutunk a "BDQQAAAAAHEN" kóddal, ráadásul 4 élettel.

LOTUS II (Amiga, PC)
A szintkódok a következők:
2. TWILIGHT / 3. PEACHES / 4. BAGLEY / 5. PEA SOUP / 6. LIVERPOOL / 7. E BOW / 8. THE SKIDS
A "DUX"-ot is érdemes kipróbálni...

SETTLERS (Amiga)
A500-on csak a hangok max. 35%-a jön elő, de ez sem magától. Először is betöltés előtt valamilyen programmal töröljük a memóriát. Betöltés után nézzük meg a SOUNDS-nál, hogy 35% van-e. Ha annyi, akkor OK. Menjünk az OPTIONS-be, és a SEPAR EFFECTS-et kapcsoljuk be, majd állítsuk maxra a hangerőt (VOLUME). Ha ez megvan, a játékban valóban 35% hangot hallunk. Igaz, hogy madárcsicsergés és vízcsobogás így sincs, de így is lényegesen élvezetesebb a játék.

MORTAL KOMBAT II. (Amiga)
A titkos mozdulatokat a következő mozgásokkal érhetjük el:
- Balra, Balra, Tűz
- Jobbra, Jobbra, Tűz
- Jobbra+Hátra, Tűz
- Balra+Hátra, Tűz
- Jobbra, Balra, Tűz
- Balra, Jobbra, Tűz
- Hátra, Hátra, Tűz
- Tűz nyomvatartás 3-4 sec-ig

A GÁLYA (C64)
Az SPP átírásához nem kell $4B-ig átírni a byteokat, csak $46-$48-ig. Ugyancsak a kimentett állás 3. blokkjában $5C-$61-ig írjunk 01-eket, és a varázslónk az összes létező varázsigét tudni fogja, köztük egy GWORIN nevűt is, ami ismeretlen.
A pénzes trükk után felvásárolhatjuk az egész boltot, és *Raernon*t is kiválthatjuk a börtönből. Ehhez az erdőben meg kell keresni a tornyot, ahol a trollnak 397 ruppót kell leperkálni. Ráadásul *Raernon* most minden varázsigét ismer, így a játék jelentős részét átugorhatjuk. A pénzt cserélni is lehet egymás közt, pl. FIZESS TONGRAKNAK.
A jellemzők játék közben is átírhatók, ez FREEZE után. A pénz $C025-$C026-on van, az SPP-t $C002-n találjuk, míg a gyufaszálakat a $C033-on növelhetjük meg.
Sok pénzzel nincs szükségünk a bronzkulcsra, a Lenin-szoborra, a hajcsatra, és a gyertyatartóra, stb.
Mivel *Raernon* már szabad, nincs szükség a Szent Chemotoxra — a pókot nem muszáj megölni. Az óriástetűhöz se kell, hanem elég, ha rögtön odaadjuk neki a kockacukrot. Igaz, hogy így a csontot sem tudjuk megszerezni, de ez nem baj, mert ha az alagútrendszerben megkeressük a patkányt, és megöljük, akkor ezt is odaadhatjuk a kutyának csont helyett. Ugyanezért pl. a Lenin-szoborra sincs szükség.
A révész csapóajtaját a horoggal lehet kinyitni.
Sam Sung átvisz bennünket egy másik szigetre, itt KERESD RÉZKULCSOT, aztán KERESD KUNYHÓT. A kunyhó ajtaját a rézkulcs nyitja.
Zeldának odaadhatjuk az öregasszonytól elrabolt varázsitalt, kapunk érte néhány pontot. A macskának is vihetünk whiskast.
A mocsárban lévő kupola ajtaját az URX nyitja. Ha a kupolában ásunk, egy rubintot lelünk.
A nyugati hegyoldalban a hasadéknál BE lehet menni a barlangba.
Érdemes beírkálni különböző szavakat, pl. "csimpánz", "szatír", vagy "bodzabogyó", így elég jól kiismerhetjük a játék szókincsét.
A havas hegycsúcson gyúrhatunk hógolyót, de ha elmegyünk onnan, hirtelen elolvad...
Amikor átmegyünk a kastélyba, elég *Raernon*t átvinni, *Tongrak* úgysem csinál semmit. A cseréket meg le lehet bonyolítani a stégen is.
A pipázás helyesen: LE (ködös völgy), DK, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT (addig pöfögjünk, amíg ki nem fogy), TÖMD GYÓGYNÖVÉNYT PIPÁBA, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT, OLTSD PIPÁT

LONG LIFE (C64)
A kétjátékos módban a többi játékos is választható, ha az alábbi mozgásokat végrehajtjuk a joy-jal.
MEDIK: J,F,L,B,F,B,J,L
STROGOFF: F,L,L,B,F,J,L,B
SNAKE: F,J,F,J,L,F,B,B

SCUMM (C64)
A 'Z'+'X'+'<' gombok lenyomásával pályát ugorhatunk.

BAT'90 (C64)
A csatornában, ha a nyelvünk ALIEN, megvesztegethetjük az egyik KRAKOID-ot, aki el is fogadja a pénzt.
Lydiát jó lenne kitáncoltatni.
Nem árt végigjátszani a GAMES-ben a BIZZY névre hallgató csodajátékot.
Az alagsorban (csatorna) láthatunk egy szép ajtót...

PIRATES! (C64)
Ha nem engednek be egy városba, akkor kardozzunk, de a tényleges vívás előtt, amikor már mindent betöltött, kapcsoljuk ki a drive-ot, veszítsünk, és amikor leáll a program, RUN, immár bekapcsolt floppyval. Bent találjuk magunkat a városban.
A kisebb városokat (pl. Barbados) érdemes havonta akár 15-ször is kirabolni, mivel így a Barbados ellenlábasainál igen szép karriert futhatunk be.

WRESTLEMANIA (C64)
Bármelyik emberrel könnyen lehet nyerni, ha beállunk arra a pontra, ahonnan ha ugrásból lerúgjuk az ellenfelet, előtte nem bír elmozdulni. Ez a pont kb. a ring alsó szélétől fél embernyi magasság. Itt vízszintesen nyugodtan mozoghatnak, és ha az ellenfél is lejön ebbe a síkba, akkor a joy-t kétszer előre, és ha közel vagyunk az ellenfélhez, akkor tűz.

S.S.WRESTLING (C64)
Minden ellenfelet le lehet verni úgy, hogy a meccs elején, vagy közben bármikor hátat fordítunk az ellenfélnek, és amikor ütéstávolságba ér, akkor tűz+hátra. Emberünk belekönyököl az ellenfélbe, egy pár ilyen után az összegörnyed, és ki lehet ütni.

DUCK TALES (C64)
A játékot úgy is meg lehet nyerni, hogy állandóan fényképezgetünk, és a pénzt befektetjük. Ez mindhárom nehézségi fogozatban tuti tipp.

ALCATRAZ (C64)
$99D3-9A22-re $EA - sérthetetlenség

MASTER HEAD (C64)
$007B,életek száma

STARWARS (C64)
$4E7F,AD: $4F03,AD - pajzs

TERRY STRIKES BACK (C64)
$77A5,AD - sérthetetlenség

CAPTAIN CLOSS (C64)
$8A8A,A6: $F5F8,A6 - nincs érzékelő

MAYHEM IN MONSTERLAND (C64)
$CF83,csillagok száma, $1F83,A0 - sérthetetlenség, $3BD1,pálya

PARSEC (C64)
$00F1, életek száma

HEARTLOND (C64)
$A0B4,05 - idő, $91CF,05 - energia

EPSILON 4 (C64)
$A900,EA - sérthetetlenség

SUPERNUOGE (C64)
$9421,pénz

SPACE TOWER (C64)
$18D0-DF,AE - idő
$40004,élet

FROGGER'93 (C64) - $4814,életek száma

CANON RIDER (C64)
$292A,A9 - sérthetetlenség

MOVE ON (C64) - $00A3,idő

DoT

C64 felhasználói programok

CHAR EDITOR

Eme prg-t nevezhetjük FONT editornak is, a '91-es alkotást *CELLUX/FACES*-ék készítették. Mielőtt nekikezdenénk (minek is?) nézzük meg a használati utasításokat:

PRESS H - FONT EDITOR INFO
A CRSR-t a CRSR fel/le, bal/jobb gombokkal illetve a JOY 2#-vel mozgathatjuk. A pixel *-ra megjelenik, **SPACE**-re eltűnik, ha JOY 2#-vel szórakozunk **Fire**-re megjelenik a pixel, **SPACE**-re eltűnik.

t - beállíthatjuk a használni kívánt terület nagyságát
M - tükör mód beállítása
Z - mozoghatunk az összes igénybe vehető területen — az eddig megrajzolt dolgokat RETURN-re eltünteti
F7 - a grafika HIRES/MULTI beállítása gombnyomásra
=/RETURN - egy karakterhez egy másikat elvenni/odarakni
+/- - a karakter (vagy a rajz, amit készítettünk) balra/jobbra csúsztatása
_/1/2/3 - multi grafikánál a kívánt szín kiválasztása:
<— - fekete (tehát pixel törlés)
1 - világosszürke
2 - világoskék
3 - sötétkék
SHIFT + <—/1/2/3 - multi grafikánál a 3 féle szín változtatása
I - a karakterek inverzzé változtatása (tehát a háttér fehér lesz!)
D - DIRECTORY (A Commodore 64 átváltoztatása 486-os PC-re, a kis junosty tv-t pedig SUPER VGA monitorrá!!! (ha-ha!)).
L/S - lemezről töltés/-re mentés ($2000-2800).
SHIFT + CLR HOME - karakter törlése a képernyőről
C - karakterek (igen, de ott van az a: "-ek"(!!!)
^ - JOY 2# mozgásának erőssége:
1 - naaagyon gyors
2 - naagyon gyors
3 - nagyon gyors
4 - lassabb
5 - lassú

P.W.Smith

DEMO CREATOR V3.1

Betöltés után a főmenü tárul elénk:
Ha a "**T**"-t megnyomjuk az eddig alkotott demót csodálhatjuk meg, SPACE-re visszaléphetünk a főmenübe. Most nézzük a menüpontokat:
1: SPRITE pozíciója
2: a SCROLL szövegének beírása:
F1-re a képernyő bal felső sarkába megy a CRSR.
RUN STOP-ra vissza a főmenübe.
3: Lementett ARTIST PIC. file töltése: **P** megnyomása után írható be a file neve.
4: Zene választás:
1: Mario Brothers
2. Nemesis The War Lock
3: Shockway Rider
5: SCROLL színeinek a választása:
1. Bal SCROLL szín
2: Pulzáló szín
3: CHOICE színe (keretszínváltoztatás SPACE-szel)
4: nem tömeg (UNBLOCK) sprite-ok (?)
5: tömeg (BLOCK) sprite-ok (?).
6: Lemez: DIR/szöveg karakterkészlet töltés / demo mentés lemezre:
1. karakterkészlet töltése
2. készített demo mentés
3. lemez directory
7: speciális FX menü:
Return: FX átállítás
Space: vége
1: SPRITE FX alatt
2: SPRITE FX fölött
vége:
1: keret szín
2: háttér szín
SPACE: vége (vissza a főmenübe)

P.W.Smith

DEMO-DEMON

Most pedig a **DEMO-DEMON** nevű csodának a leírása következik. A programot a *Digital Marketing* készítette pár éve. Betöltés után elindul a **Demo-Demon** demoja. (Micsoda alliteráció!) Tűzgomb után a főmenübe jutunk. Itt a SPACE-szel beállíthatjuk, hogy villogjon-e a képernyő felső része. (Nem a demoban) Ennyi rizsa után jöjjön a főmenü:
DIR: Directory.
HLP: Kapunk némi infót ánglius nyelven.
SHOW: Megnézhetjük a kész művünket.
LOAD: Erre megjelenik egy álmenü:
HIRES: Kép betöltése. Ni, újabb álmenü:
KOALA: Koala Painter típusú kép betöltése.
PADDLE: Blazing Paddles típusú kép betöltése.
MAGIC: Magic Painter típusú kép betöltése.
FONT: Karakterkészlet betöltése. Az én lemezemen 30 db van.
SPRITE: Sprite betöltése, ebből 10 db-ot találtam. Miután betöltötte, be kell gépelni a 8 karakterből álló szöveget.
MUSIC: Új zene betöltése. Belépés után két lehetőségünk van. A lemezen található zenék közül töltünk egyet, vagy esetleg saját (kilopott) zenét nyomatunk be. A lemezen található zenék között a 0-9 billentyűkkel szelektálhatunk. Saját zene esetében a SPACE után be kell írni a nevet, majd betöltés után az init, a play és az inithez tartozó LDA/LDX/LDY értékeket kell megadnunk. Ha **FuCo** zenét nyomtunk be, akkor gépeljük be folyamatosan: 00010218001806

SETUP: Itt is egy álmenü:
COLORS: Színek kiválasztása. Először ki kell választanunk, hogy a sprite-ok, vagy a karakterek színét akarjuk állítgatni, utána pedig a három színt kell megadni.

S.MOVE: Itt adhatjuk meg, hogy milyen alakban mozogjanak a sprite-ok:
X-DISTANCE: A sprite-ok horizontális távolsága.
X-SPEED: A vízszintes mozgás sebessége.
Y-DISTANCE: A sprite-ok vertikális távolsága.
Y-SPEED: A függőleges mozgás sebessége.
A tűzgombbal visszakanyarodhatunk a főmanushoz.
P.MOVE: Itt adhatjuk meg a HIRES kép mozgás-effektjét:
FULL SINUS: Telt színusz-mozgás.
HALF SINUS: Félszínusz mozgás.
MIXED SINUS: Kevert színusz-mozgás
NO MOVEMENT: Nincs mozgás.
Ras.FX: A rasztercsíkokkal ügyködhetünk itt:
1. LÉPÉS: Meg kell terveznünk a csíkot. Felül láthatók a színek, alul pedig a rasztercsík nagyított képe. A normál C törli a csíkot. A joy fel/le ráncigálásával választhatjuk ki a szerkesztendő rasztert. QUIT - 2. LÉPÉS
2. LÉPÉS: Raszter-effektek megadása.
3. LÉPÉS: A rasztercsík helye (kettőt kell megadni).
TEXT: Itt kell begépelni a scrollszöveget:
SHIFT+* - Pár másodperc szünet.
SHIFT+A-G - Sebesség
SHIFT+L - Rizsa betöltése
SHIFT+S - Rizsa elmentése.
SHIFT+O - Minden effekt be.
SHIFT+K - Minden effekt ki.
F1/F2 - Rasztercsík ki/be.
F3/F4 - Sprite-ok ki/be.
F5/F6 - Kép ki/be.
F6/F8 - Zene ki/be.
SAVE: A kész demo elmentése (129 blokk).
QUIT: Kilépés BASIC-be.

A lemezen találtam még két segédprgramot is:
1. MULTI-MAKER: 16*8-as multi karakterkészlet megtervezésére szolgál.
2. BITMAP-MOVER: E program segítségével a HIRES képeinket függőlegesen tudjuk mozgatni.

E két program nem szorul magyarázatra. Háááát ennyi volt a demó-démon!

P.W.Smith

Demo Maker V1.0 (By. WOD)

A betöltés után egy "kis" *WOD* intro tárul elénk. SPACE után újabb intro, majd újabb SPACE-re a főmenü, ami a következő pontokból áll:
A: SCROLL fajták kiválasztása
B: SCROLL pályá(k) kiválasztása
C: SCROLL színek erőssége
1. kék-tábla
2. szürke-tábla
3. vörös-tábla
4. zöld-tábla
5. arany-tábla,
majd a második SCROLL színtábla kiválasztása. Ugyanazon öt tábla közül lehet választani.
D: +/- segítségével a főmenü "vibrálásának" gyorsaságát ill. lassúságát, valamint színét lehet kiválasztani.
E: Kiválasztás, hogy a SCROLL multi vagy normál legyen.
Multi colour
Singlecolour
E fenti kettő kiválasztása után újabb választás előtt állunk. **(Hamarabb végzünk, ha ezt nem 4 évenként csináljuk! — P.W.S.)** Ezután a változatosság kedvéért,

az első színes SCROLL címét kell kiválasztani:
1. kerekből ki
2. kerekbe be
3. multi szín 1
4. multi szín 2
5. ne legyen szín
...majd a másodikat.

F: hátsó karakter beállítás
G: színusz **(jó parasztosan! — P.W.S.)** hullám(ok) beállítása:
+/-: változtatás 1 (alias: betűk távolsága)
CRSR fel/balra: változtatás 2 (alias: betűk rendezettsége)
F1/F3: változtatás X-irányba (alias: csúsztatás balra/jobbra)
F5/F7: változtatás Y-irányba (alias: csúsztatás le/fel)
F: színusz hullámok változtatása (ez is alias)
,/.: változási erősség (alias: gyorsaság/lassúság a színuszra vonatkozik)
RETURN - befejezés
H: file töltése
I: Sprite kiválasztás, hogy a SCROLL előtte vagy utána jöjjön
J: X, Y sprite-ok kiválasztása
X - ne legyen X mozgás
N - semmi se mozogjon
Y - ne legyen Y mozgás
B - minden mozogjon
ha X akkor a betűket be lehet állítani a JOY PORT 2-vel, hogy hova óhajtjuk rakni. SPACE-re vége.
Ugyanez **N**-re, **Y**-ra.
K: Be akarjuk állítani a SCROLL színt? Y/N (igen/nem)
Ha **Y**es akkor:
1. kék 1
2. kék 2
3. vörös I
4. vörös 2
5. vörös 3
6. szürke
7. zöld
8. arany

L: SCREEN készítés...
1. GRAFIKA + multi szín
2. "HIRES" színes grafika
3. Normál karakter beállítás
4. Multi színű karakter beállítás
...majd mégegyszer ezek közül kell választani

M: képernyő átírása (1/2)
1 - üres képernyő "át"írása
2 - az eredeti kar. átírásai
RETURN - vége
N: SCROLL szöveg átírása
F1 (igen) / **Return** (nem)
Ha F1 akkor:
SCROLL sebessége: 0-9? Ezután írhatjuk a kívánt SCROLL szöveget. Ha vége, RETURN!
O: BACKROUND színek kiválasztása
P: Zene töltési lehetőség
Q: Kép töltési lehetőség
R: Karakter töltési lehetőség
S: A művünk megnézése
T: A demo lementése lemezre (A file neve egy karakter lehet!)
Háäát ennyi lenne! Jó szórakozást!!!

P.W.Smith

Dirmaster V3.0

Betöltés után elénk tárul a nem túl szemetkápráztató főmenü (ha lehet úgy hívni?). Na de nem a külső a fontos... Elsőnek nyomjuk meg a *-ot (**HELP**). Ezt követően a bevezetőt, majd a használatos kulcsokat (**KEYS**) olvashatjuk.

Tehát:
CRSR - Mozgatás fel/le a file-ok között
DEL - File törlés
INST - Két file közé üres beszúrás
I - Két file közé vonal és jel beszúrás
R - Directory olvasás
W - Directory átírás
M - File mozgatása (SPACE-re elhelyezés)
E - Filenév átírás
X - "-jel áthelyezése (sor végére, vagy a szöveg végére)
P - <-jel kirakása a sor végére (azaz a file védés, file törölhetőség megakadályozása)
SHIFT+P - Lemez védés
H - Lemez név átírás
^ - Lemez ID átírás
SHIFT+T - file típus átírás (PRG, SEQ, DEL, REL, USR) illetve 1-6 (1:?, 2:R?, 3:L?, 4:EL, 5:SR?, 6:EL)
TT - Az utolsó választott típusra a file-ok átírása
B - File block-jának átírása (0-99999(?))
SHIFT + B - A lemezen maradt block átírása (0-99999(?))
Z - Utoljára beállított blockszámra file átírása
F - Lemez formázása
V - Lemez validatálása
D - Lemez dir kilistázása
@ - Lemez command
S - Directory ABC sorrendbe rendezése
A - File track/sector átírása
SHIFT + A - File kezdőcím töltés
HOME - Vissza a dir elejére
CLR HOME - Dir törlés
F1 - **I**-nél használatos vonalak és jelek kiválasztása
F3 - STAMP editor
F5 - Töltés I-nél és SHIFT+I-nél használatos file-t
F7 - Mentés I-nél és SHIFT+I-nél használatos file-t
SHIFT+I - Insert STAMP

P.W.Smith

FILE COPIER

Ez a *PRISM SOFTWARE* 1986-os alkotása, elég jól sikerült. A file másolók közül talán ez a legjobb, és a leggyorsabb. Töltés után a főmenüt és egyéb információkat olvashatunk. Az utasítások között a CRSR fel/le gombokkal mozoghatunk.

1. COPY FILES (file-ok másolása)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemeztartalmát beolvassa a gép. A listában található file-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.
F1 - vissza a főmenübe
F3 - összes file másolása
F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba
C - kiválasztott file-ok másolása
A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők:
NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)
NUMBER OF FILES SELECTED (másolásra kiválasztott file-ok száma)

2. SCRATCH FILES (file-ok törlés)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemez tartalmát beolvassa a gép. A listában található file-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.
F1 - vissza a főmenübe
F3 - összes file törlése
F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba
S - kiválasztott file-ok törlése
A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők:
NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)
NUMBER OF FILES SELECTED (törlésre kiválasztott file-ok száma)

3. DIRECTORY (lemez listázás)

Használható a betörők elleni riasztásra és a sörlopó CoVboy-ok kivégzésére **(Lopóval csak bort szoktam szívni — CoVboy)**!

4. FAST FORMAT (lemez formatálás)

RETURN lenyomás után:
DISK NAME (A leformázandó lemez új neve) max: 16 karakter
DISK ID (A leformázandó lemez új id-je) max: 2 karakter
Ha ezek közben meggondolnánk magunkat és mondjuk nincs kedvünk letörölni valamilyen YO prg-t, nyomjuk meg az F1-et!

5. VALIDATE DISK (lemez validalálása)

RETURN lenyomása után megkér szépen a gép, hogy rakjuk be a validatálni kívánt lemezt.

6. VIEW/EDIT BAN (BAN megnézése/szerkesztése)

Ha eleget néztük, nyomjuk meg az F1-et. Ha átírtuk a W-t nyomjuk meg és a lemezen is át lesz írva.

7. CHANGE DEVICE (lemez változtatás)

RETURN után kéri a változtatni kívánt számot (08 vagy 09). Ha ezt beírtuk kéri az új számot (08 vagy 09).

8. CHANGE DRIVES (drive változtatás)

1-szeri RETURN-re: SOURCE:09 DESTINATION:09
2-szeri RETURN-re: SOURCE:08 DESTINATION:09
3-szori RETURN-re: SOURCE:09 DESTINATION:08
4-szeri RETURN-re: SOURCE:08 DESTINATION:08

9. CHANGE MODE (mód változtatás)

1-szeri RETURN-re: SUPER DOS
2-szeri RETURN-re: NORMAL

P.W.Smith

LOGO EDITOR V1.2

Betöltés után elénk tárul a főmenü. Az utasítások közt egy nyíllal választhatunk, amit a JOY port 2-vel irányíthatunk.

Tehát a főmenü:
DIRECTORY - 10 sec múlva a gép átáll önmegsemmisítő üzemmódba és újabb 10 sec múlva a gép szétrobban(?).
EDITOR - Rajz készítés, azon belül is több parancs:
ZOOM - (12x12-es) nagyításban rajzolás.
COPY - Egy bizonyos rajzkészlet átmásolása a képernyő valamely részére.
FILL - Az elkerített részen belüli kifestés.
CIRCL - Kör rajzolás, a sugár megadásával.
VIEW - Rajzolás az egész képernyő területén.
BOX - Négyzet rajzolás, a két ellentétes helyen lévő pontok megadásával.
LINE - Szakasz rajzolás a két végpont megadásával.
DRAW - Vonal rajzolása
MOVE - A képernyő görgetése.
MENU - Vissza a főmenübe.
UNDO - Az előző állapot visszaállítása.
CLEAR - Képernyő törlés, ezután megkérdezi: töröljem a képet YES/NO? a megfelelőre kell clickelni.

1 - Rajzolt vonalak színe. Ha ráclickelünk a mellette lévő szöveg is fehér lesz, ami a színt jelenti. A JOY jobbra/fel mozgatásával válthatjuk a színeket.
2 - Az 1. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás az 1-esnél.
3 - A 2. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás a 1-esnél.
B - A háttér színe, színkiválasztás az egyesnél.

LOAD PICTURE - Koala kép töltése

MERGE PICTURE - NORMAL OR DUAL MERGE (1/2)? Normális vagy kettős egyesítés (1/2)?
Ha **1**: Üsd be az első kép nevét, majd a színek közül válassz (1/2/3/B) majd F1 (vissza a főmenübe).
Ha **2**: Üsd be az első kép nevét és válassz a színek közül. Ezután üsd be a második kép nevét, és válassz a színek közül. Majd F1.

LOAD FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet töltés
MULTI —> HIRES - HIRES grafika bit színei
HIRES —> FONT - BYTE-ok beállítása
DISK COMMAND - Ezek valószínűleg benne vannak valamelyik CoV-ban.
CHANGE BITS - Bit-ek átállítása
SAVE PICTURE - Kép kimentése lemezre
LOAD SPRITES - SPRITE töltése
SAVE FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet kimentése lemezre
FREE CHARS - Karakterek beállítása
CREDITS - A készítők üzenetei és a címük

P.W.Smith

OUTLAW GAME MAKER

Ez egy aránylag jó játékszerkesztő C-64-en. Alkalmas *SHOOT EM' UP* jellegű játékok készítésére. Kezdjük a főmenüvel:

EDIT SPRITES - S

Itt szerkeszthetjük meg a program sprite-jait — szám szerint 127-et (000-126). **F1**-gyel kiválaszthatjuk, **F3**-mal pedig átszerkeszthetjük a sprite-ot. A **SORTE NO** után áll a sprite száma, melyet **F1** üzemmódban a joy fel/le mozgatásával változtathatunk. Alatta a 4 rajzolószínt láthatjuk, melyek között az **F7**-tel szelektálhatunk, az aktuálisat pedig az **F5**-tel változtathatjuk. A sprite-szerkesztőben (**F3**) még van egy pár billentyűzetről elérhető funkció. A <**C**>-vel átmásolhatjuk, <**S**>-sel pixelenként tologathatjuk, <**E**>-vel letörölhetjük, <**M**>-mel tükrözhetjük a joy által meghatározott irányba az aktuális sprite-ot (Hű de szép mondat volt.).

EDIT OBJECTS - O

Itt rakhatjuk össze a sprite-ok által definiált objektumot. **F1**-gyel és a joy-jal szelektálhatunk közöttük, **F3**-mal pedig a *DIRECTIONAL HOLD* típusú (ld: később) fickókat tesztelhetjük le. <**F5**>-tel változtathatjuk meg az objektum színét, <**F7**>-tel pedig megadhatjuk az obj. sprite-képeit. Az <**S**> billentyűvel az animáció sebességét állíthatjuk be, ezután <**T**>-vel a típusát.
Erről kicsit bővebben: az animáció típusa kétféle lehet: szekvenciális (**SEQUENCE**) és irányításhű (**DIRECTIONAL**). Az előbbi után egy számot láthat a szemlélődő felhasználó (Na, ezt jól megaszontam!), amely azt jelöli, hogy a középen látható táblázatból hány kép tartozik az objektumhozl. <**E**> billentyűvel az ellenséges objektum tulajdonságait adhatjuk meg:
SPEED: A mozgás sebessége
POINTS: A legyilkolásáért járó bonus.
HITS TO KILL: Hány lövés kell a másvilágra hessegetéshez.
FIRE TYPE: A lövés típusa:
R = véletlenszerű
D = halvány lila gőzöm nincs, hogy mi a fene lehet ez, mer' nekem mindig felfelé lő.
+ = 4 irányba lő az ipse.
x = ugyanaz, csak átlósan.
nyíl = amerre mutat, arra lő.

FIRE RATE: A lövések közötti idő.
BULLET SPEED: A lövedék sebessége (0-3).
EXPLOSION SFX: Ha véletlenül eltalálnánk, akkor a halálhörgése az itt megadott effekt lesz.
BULLET SFX: A golyó hangja.
EXPLOSION OBJECT: A robbanás objektuma.
BULLET OBJECT: A golyó objektumának sorszáma.

Jobb oldalon az ütközéseket kezelhetjük le. A <**C**>-vel átmásolhatjuk az objektumokat egymás helyére.

EDIT BACKGROUND - B

Ebben a menüpontban szerkeszthetjük meg a pálya hátterét. Az <**F1**> billentyűvel szelektálhatunk a karakterek között, <**F3**>-mal átszerkeszthetjük az aktuálisat. Az <**F7**>-tel választhatjuk ki az aktuális rajzolószínt, melyet az <**F5**>-tel megváltoztathatunk. Az <**S**>-sel kiválaszthatunk egy blokkot, melyet az <**E**> billentyűvel karakterenként, a <**P**>-vel pedig képpontonként szerkeszthetünk át. <**M**>-mel helyezhetünk el egy blokkot a játéktérben (Pl: egy kaktuszt). <**B**>-vel blokkokat, <**C**>-vel karaktereket másolhatunk.

EDIT SFX - F

Itt a játék hanghatásait tudjuk megszerkeszteni. <**F1**>-gyel kiválaszthatjuk, <**F3**>-mal átszerkeszthetjük, <**C**>-vel átmásolhatjuk az aktuális hangot. Egy hanghatást a következő paraméterek változtatásával csalhatunk elő:
WVE: Hullámforma
- zaj
- négyszöghullám
- fűrészfoghullám
- háromszöghullám

ATK: felfutás/lecsengés
DEC: kitartás/elengedés
PIT: a hang magassága
RISE SPD: az emelkedés sebessége
RISE TIM. az emelkedés késleltetése
FALL SPD: a süllyedés sebessége
FALL TIM: a süllyedés késleltetése

A hangok típusa a következő lehet:

FIRE: a tüzelés hangja
EXPL: halálhörgés
START: ha meghal a játékos, akkor ez lesz a belépője.
X-LIFE: ha kapunk egy életet, akkor a levegőrezgések ezt a hangot alkotják.

EDIT PLAYER LIMITATIONS - P

Itt állíthatjuk be a játékosok tulajdonságait:
F1 - PLAYER 1
F3 - PLAYER 2
PLAYER ENABLED: játékos engedélyezése
NUMBER OF LIVES: életek száma (1-7)
SPEED: sebesség (1-5)
AMOUNT O BULLETS: a lövedék mennyisége (1-3)
DIRECTIONAL FIRE: iránytüzelés engedélyezése
BULLET DURATION: lövedék tartam(?) (0-99)
COLLISION WITH CHAR...: ha a megadott, vagy annál nagyobb sorszámú karakterrel ütközünk
...AND PLAYER WILL: akkor megálljunk (**STOP**), vagy meghaljunk (**DIE**).
EXTRA MAN AT 10000: minden tízezredik pontnál kapunk egy életet
EDIT PLAYER AREA: a játékos által bejárható terület a képernyőn
EDIT START POSITION: ha meghalnánk, akkor a képernyő itt megadott részén jelenünk meg.

EDIT ATTACK WAVES - A

Itt helyezhetjük el a játéktérben az ellenlábasainkat.
F1: Az ipse elhelyezése. Először ki kell választanunk a hullajelöltet, majd gombnyomás után megjelenik a játéktér, az alsó kereten pedig egy ROUGH felirat. Joy fel/le pöccintéssel mozoghatunk előre/hátra. Újabb tűzgomb után a kereten egy FINE felirat jelenik meg. Itt már csak előre mozoghatunk, viszont láthatjuk az ellenfeleket is. Mégegyszer nyomjuk meg a gombot! A hullajelölt villogni kezd. Mozgassuk a starthelyre és nyomjuk meg a tűzgombot. Jé, tudjuk mozgatni a csávót! Az F7-tel befejeződik a felvétel és eltárolódik a mozgás.
F7: Ellenfél kitörlése a játéktérből. Hasonló az előzőhöz, csak itt a FINE közben ki kell jelölni a törlendő ellenfelet és tűzgombot kell nyomni.

EDIT LEVELS - L

Itt adhatjuk meg a pályák hosszúságát, típusát, stb... **F1**-gyel a pályák paramétereit állíthatjuk be. Bal oldalon a pálya száma látható, mellette pedig a típusa:
PUSH: A Joy felfele rángatásával lehet haladni.
STILL: A DURATION-nál megadott ideig vár, majd átlép PUSH üzemmódba.
SCROLL: A pálya folyamatosan scrollozódik. A típus mellett látható a scroll sebessége (1-2). Emellett pedig a DURATION érték látható. Jobb oldalon a pálya végében típusát adhatjuk meg:
CONTINUE: Folytatólagosan jön a következő pálya.
REDRAW: TOP SECRET!!!
LOOP: Nem tudunk továbbmenni.

EDIT FRONT END - G

Itt valami címképszerűséget kreálhatunk. **F1**-gyel szerkesztjük át a karakterkészletet, **F3**-mal írhatjuk be a címkép szövegét, **F5**-tel pedig a szöveg villogásának szín-effektjét állíthatjuk be.

TEST GAME - T

A játék letesztelése. Választhatunk, hogy reálisan (**F1**), vagy örökélettel (**F3**) akarunk játszani.

STORAGE - D

Ebben a menüpontban menthetjük ki a sprite-okat, a hátteret stb..., és itt tölthetjük őket vissza is. **C**-vel az adathordozót változtathatjuk (Floppy vagy magnó).

Hát ennyi lett volna. Csak úgy érdekességként megemlítem, hogy ezzel a programmal kreálták a **Smaragdvár** nevű förmedvényt is. Alapállapotban egy CoVboy-os játékkal sz*rako*hatunk.

Dr. WHO of The Prodigyz!

C64 programozástechnika

IN MEMORIAM C64...

Halihó Mindenkinek!

Bizonyára sokaknak feltűnt közületek, hogy a C64 (F)elhasználói rovat csak úgy hipp-hopp eltűnt a **Computer Világ**-ból. Gondolom, már mindenkinek világos, hogy miért. Először egy levél **PS**-től, majd egy rövid Utószó.

YO 64 FREAKS!

Emberek! Mi one? A 64 a második fénykorát éri meg ezekben a hónapokban, világszerte egyre többen veszik újra elő a jó öreget! Minden eddigit felülmúló technikai megvalósítások születnek, olyanok, amilyet a gép alkotói még csak nem is álmodtak. Elérhetővé vált a 320*200 16 color (AFLI) grafika, a csúcs zeneszerkesztők minimális rastertime-mal és + digi csatornákkal. Ezek az emberek egyre többet hoznak ki a gépből, és mi magyarok SEHOL?!? (Tisztelet a kivételnek, erre legjobb példa talán a GRAFFITY)

A 64-re nem mint elavult gépre kell tekinteni, hanem mint KIHÍVÁSRA! Mi az a kód, ami ilyen sebesség és tár mellett megírható, mi az a grafika vagy zene, mely ilyen lehetőségek mellett kihozható. Az igazán tehetséges programozók, grafikusok és zenészek itt bizonyíthatják be tudásukat.

Nemzetközileg elismert tény, hogy Európa szinten is a K-közép európai guy-ok a legtehetségesebbek! A lengyelek újra aktívak. A csehek és a szlovákok is kezdik leporolgatni gépeiket. És egyáltalán: a Ny-európai, az USA, a kanadai, sőt még az ausztrál scene is teljesen felpezsdült. Hát pont ránk, magyarokra kelljen várni?!?

Teljesen új perspektívák nyíltak, még az Internet is nagy mértékben támogatja a scene-t. Hát mi lesz?

Még mindig rengeteg guy van ebben az országban komoly tudással, aki csak ül a s***én! Fogjatok össze! Alakítsátok újra a régi csapatokat, csináljatok újakat! Anyway: KEEP 64 ALIVE FOREVER!

PS/Coma

Nem tudom, hogy mi lesz a C64-esek (egyre fogyó) népes táborával, de az biztos, hogy egy jó ideje leszoktak azon jó szokásukról, hogy különféle hasznos rutinokat küldözgetnek a CoV-ba. Amint látjátok, a CoV egyre inkább a PC felé hajlik, ennek következménye a C64-gyel (és Amigával) foglalkozó oldalak számának csökkentése. Így szűnt meg az általam vezetett rovat is, részben igazságosan: ÉRDEKLŐDÉS HIÁNYÁBAN. Nagyon sokan áttértek PC-re, de az is lehet, hogy a jobbnál jobb trükköket nem kívánják a nyilvánosság elé tárni, mert utána az új demokban látják azt viszont. Nem lepődnék meg, ha a 2*5 ujjamon meg tudnám számolni, hogy a lap olvasói közül hányan foglalkoznak még C64-en codeolással (ha van kedvetek, megírhatjátok).

Nagyon remélem, hogy a C64 Második Fénykora hosszú ideig el fog tartani, remélem, hogy nekem ezek nem az utolsó szavaim a lapban!

-JOE-

FELIRAT ELTÜNTETÉSE

A rutin a következőket követi el a képernyőn: megjelenít egy bizonyos szöveget és szépen eltünteti. Nem vagyok egy DEMO-szakértő, az már kiderült. Szóval a fekete-szürke-fehér, fehér-szürke-fekete színösszeállítás egy csomó DEMO-ban benne van **(Ezt az elsötétítősdit még a következő színek árnyalataival is eljátszhatjuk: piros, kék, zöld, és ahogy te is írtad a fehér - JOE)**.

Ja, még a zenék rippelésével kapcsolatban annyit, hogy nem szükséges hozzá ACTION vagy FINAL MK-akármennyi. Egyszerűen betöltjük a prg-t amiből kéne a zene. RUN, ha beindult RESET **(Igen, ehhez kell a CARTRIDGE, ugyanis az újabb gépeknél már nem akaródzik műkszeni a soros-port resetje, ott már csak a meghajtót reseteli — JOE)**, betöltjük rá a MONITORT, és ha szerencsénk van, kb $1000-től ott is lesz **(És ha szerencsénk van, akkor a MONITORT nem pont a zenére töltjük rá, ezért az sem hátrány, ha a MONITOR nem foglal helyet a memóriából a' la CARTRIDGE — JOE)**. Ez főleg DEMO-kra igaz. Ugyanígy lehet SPRITE-ot kiszedni. A memóriában $A000-tól keresgéljünk **(Nem tudom, halottál-e már olyanról, hogy videobank? Akkor elmondom: a VIC önállóan egyszerre csak 16 Kb-nyi memórialapot (bank) tud megcímezni, a C64-es gép 64 Kb-jában így 4 ilyen bank fér el. Azt, hogy a 4 közül melyiket használja a VIC a $DD00-ás cím 0. és 1. bitjei írják le (11: $0000-$3FFF, 10: $4000-$7FFF, 01: $8000-$BFFF, 00: $C000-$FFFF); így a sprite-ok a 4 bank bármelyikében lehetnek, ezért is jó a CARTRIDGE. Ja, és így 4 db grafikus képernyőt, 4 db karakteres képernyőt, 32 db karakterkészletet használhatunk; az aktuális karakteres képernyőt a $0288-as cím 6. és 7. bitjeivel állíthatjuk be (00: $0400, 01: $4400, 10: $8400, 11: $C400). Na jó, mostmár tényleg a proggi következik — JOE)**

```
$080D     LDA #$00
          STA $D020
          STA $D021
          STA $D016
          STA $0286
          LDA #$15
          STA $D018
          LDA #$03
          STA $DD00
          JSR $E544
          LDX #$26
          LDA $0826,X
          STA $05E1,X
          DEX
          BPL $082A
          LDX #$00
          LDA $0852,X
          LDY #$00
          STA $D9E0,Y
          INY
          CPY #$28
          BNE $083A
          LDY #$FF
          DEY
          JSR $088F
          BNE $0844
          INX
          CPX #$0E
          BNE $0835
          RTS
-------------------------------------
$0852     .BYTE $0B,$0B,$0C,$0C
          .BYTE $0F,$0F,$01,$01
          .BYTE $0F,$0F,$0C,$0C
          .BYTE $0B,$0B,$00,$00

;VAGY

$0852     .BYTE $0B,$0C,$0F,$01
          .BYTE $01,$01,$01,$01
          .BYTE $0F,$0C,$0B,$00
          .BYTE $00,$00,$00,$00
-------------------------------------
$0862     .TEXT "ide ird a text-et"
          .TEXT "amit ki akarsz"
          .TEXT "rakni a kepernyore"
-------------------------------------
$088F     JSR $089E
          JSR $089E
          JSR $089E
          JSR $089E
-------------------------------------
$089E     JSR $08AD
          JSR $08AD
          JSR $08AD
          JSR $08AD
          JSR $08AD
          RTS
```

Zádor István (ISV)

HAVAZÁS

Tudom, hogy foglalkoztunk már hasonló dologgal itt a rovatban, de az csak a grafikus képernyőre volt korlátozva. Ezzel a proggival bármely képernyőt pontonként havazhatjuk fel, az üzemmódokat is változathatjuk, így nem kell többféle rutin a különböző képek felhavazására, és az eredeti kép is sértetlen marad. A proggiban rasztermegszakításban telepakoljuk a képernyőt SPRITE-okkal (70db), és ezek területmutatóit változtatva hozhatjuk létre a havazást. A program jelenlegi állapotában ciklikus oda-vissza havazást végez, ha fel akarjátok használni, akkor: egyszerűen közbe kell iktatni egy jelzőt, amellyel azt figyelitek, hogy mikor látszik a kép illetve mikor nem, és ebben a két helyzetben fel kell függeszteni a havazást, amíg a jelző értékét kívülről (tehát nem a megszakításból) meg nem változtatjuk. Ennyi szövegelés után lássuk a programot:

```
          *= $1000
          LDX #$00
V6        TXA
          STA $0400,X
          STA $0500,X
          STA $0600,X
          STA $0700,X
          INX
          BNE V6
          SEI
          LDA #$7F
          STA $DC0D
          LDA #$81
          STA $D01A
          LDA #<IR
          STA $0314
          LDA #>IR
          STA $0315
          LDA #$00
          STA $D012
          LDA #$1B
          STA $D011
          LDA #$7F
          STA $D015
          STA $D01D
          LDX #$06
V2        LDA #$00
          STA $D027,X
          LDA #$A0
          STA $07F8,X
          TXA
          ASL A
          TAY
          LDA CR,X
          STA $D000,Y
          DEX
          BPL V2
          LDA #96
          STA $D010
          LDA #$00
          STA $D020
```

```
         STA $D021
         LDA #6
         STA JL
         LDA #4
         STA JK
         CLI
VI       JMP VI
IR       INC $D019
         DEC JK
         LDA JK
         BNE T1
         LDA #4
         STA JK
         LDA JL
         BEQ T2
         DEC JL
         LDX #$06
V1       INC $07F8,X
         DEX
         BPL V1
T1       LDA #50
         STA V3+1
         LDY #$09
V4       LDA #40
V5       CMP $D012
         BNE V5
         LDX #12
V3       LDA #50
         STA $D001,X
         DEX
         DEX
         BPL V3
         LDA V3+1
         CLC
         ADC #21
         STA V3+1
         SEC
         SBC #4
         STA V4+1
         DEY
         BPL V4
RT       JMP $EA7E
T2       LDA #6
         STA JL
         LDA V1
         CMP IC
         BNE T3
         LDA DC
VS       STA V1
         JMP T1
T3       LDA IC
         JMP VS
JL       .BYTE 0
JK       .BYTE 0
DC       DEC $07F8,X
IC       INC $07F8,X
CR       .BYTE 24,72,120,168,216
         .BYTE 8,56

         *= $2800
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
      .BYTE $FF,$FF,$FF,$00,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$FF,$FF,$FF,$FE,$FE
      .BYTE $FE,$FF,$FF,$FF,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$FF,$FF,$FF,$FE,$FE
      .BYTE $FE,$FF,$FF,$FF,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$FF,$FF,$FF,$FE,$FE
      .BYTE $FE,$FF,$FF,$FF,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$FF,$FF,$FF,$FE,$FE
      .BYTE $FE,$FF,$FF,$FF,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$FF,$FF,$FF,$FE,$FE
      .BYTE $FE,$FF,$FF,$FF,$EF,$EF
      .BYTE $EF,$55,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$BB
      .BYTE $BB,$BB,$EE,$EE,$EE,$EE
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55
      .BYTE $AA,$AA,$AA,$EE,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$44,$44,$44,$11,$11
      .BYTE $11,$11,$10,$10,$10,$00
      .BYTE $00,$00,$01,$01,$01,$00
      .BYTE $00,$00,$10,$10,$10,$00
      .BYTE $00,$00,$01,$01,$01,$00
      .BYTE $00,$00,$10,$10,$10,$00
      .BYTE $00,$00,$01,$01,$01,$00
      .BYTE $00,$00,$10,$10,$10,$00
      .BYTE $00,$00,$01,$01,$01,$00
      .BYTE $00,$00,$10,$10,$10,$00
      .BYTE $00,$00,$01,$01,$01,$00
      .BYTE $00,$00,$10,$10,$10,$EE
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
      .BYTE $00,$00,$00,$00,$00,$00
       .BYTE $00,$00,$00,$00,$00
```

Ezek $2800-tól a SPRITE-ok adatai, ha valakinek nem tetszik, átszerkesztheti őket, így kitalálhat saját havazási effektet.

-JOE-

LOGO-SWINGER

A program egy csodálatos *COV LOGO*-t (copyright-os) mozgat, lenget a képernyő felső négy sorában. A proggi a LOGO-t a keret mögé is kitolja; a program végén lévő néhány BASIC rutinocska egy-két példát tartalmaz különböző ívű/stílusú SWING-elésre; mindegyik külön ív, tehát egyszerre csak az egyik szükséges. A LOGO méretét egyébként egyszerűen meg lehet növelni; a C07A-s címen lévő értékkel határozhatjuk meg a LOGO magasságát, a C087-esen pedig a szélesség található, de a kettő szorzata nem lehet nagyobb 256-nál ($100). Ha az értékeket növeljük, akkor vigyázni kell a megszakítás hosszára és a törlésre is. Akkor jöhet a proggi:

```
C000                   .OPT  OO
C000                   *=    $C000
C000 4C 26 C1          JMP   IN
C003 A9 00       VS    LDA   #0
C005 85 93             STA   $93
C007 78                SEI
C008 A9 7F             LDA   #$7F
C00A 8D 0D DC          STA   $DC0D
C00D A9 81             LDA   #$81
C00F 8D 1A D0          STA   $D01A
C012 A9 23             LDA   #<HL
C014 8D 14 03          STA   $0314
C017 A9 C0             LDA   #>HL
C019 8D 15 03          STA   $0315
C01C A9 00             LDA   #0
C01E 8D 12 D0          STA   $D012
C021 58                CLI
C022 60                RTS
C023 EE 19 D0    HL    INC   $D019
C026 E6 92             INC   $92
C028 A6 92             LDX   $92
C02A BD 00 50    OO    LDA   $5000,X
C02D 8D 42 C1          STA   XX
C030 85 FB             STA   $FB
C032 20 0F C1          JSR   TR
C035 A9 04             LDA   #$04
C037 85 FC             STA   $FC
C039 20 5B C0          JSR   KR
C03C A5 92             LDA   $92
C03E C9 FF             CMP   #$FF
C040 F0 03             BEQ   T1
C042 4C CD C0          JMP   KI
C045 A5 93       T1    LDA   $93
C047 C9 01             CMP   #1
C049 F0 08             BEQ   T2
C04B EE 2C C0          INC   OO+2
C04E E6 93             INC   $93
C050 4C CD C0          JMP   KI
C053 CE 2C C0    T2    DEC   OO+2
C056 C6 93             DEC   $93
C058 4C CD C0          JMP   KI
C05B A5 FB       KR    LDA   $FB
C05D 29 07             AND   #7
C05F 85 FD             STA   $FD
C061 AD 16 D0          LDA   $D016
C064 29 F0             AND   #$F0
C066 05 FD             ORA   $FD
C068 8D 16 D0          STA   $D016
C06B A5 FB             LDA   $FB
C06D 4A                LSR
C06E 4A                LSR
C06F 4A                LSR
C070 38                SEC
C071 E9 07             SBC   #$07
C073 B0 02             BCS   U2
C075 C6 FC             DEC   $FC
C077 85 FB       U2    STA   $FB
C079 A9 04             LDA   #4
C07B 85 02             STA   $02
C07D A2 00             LDX   #0
C07F A0 00       FG    LDY   #0
C081 8A          DG    TXA
C082 91 FB             STA   ($FB),Y
C084 E8                INX
C085 C8                INY
C086 C0 14             CPY   #$14
C088 D0 F7             BNE   DG
C08A C6 02             DEC   $02
C08C A5 FB             LDA   $FB
C08E 18                CLC
C08F 69 28             ADC   #$28
C091 90 02             BCC   EG
C093 E6 FC             INC   $FC
C095 85 FB       EG    STA   $FB
C097 A5 02             LDA   $02
C099 D0 E4             BNE   FG
C09B AD 42 C1          LDA   XX
C09E C9 D8             CMP   #$D8
C0A0 90 14             BCC   U1
C0A2 A2 13             LDX   #$13
C0A4 A9 50             LDA   #$50
C0A6 9D 28 04    VX    STA   $0428,X
C0A9 9D 50 04          STA   $0450,X
C0AC 9D 78 04          STA   $0478,X
C0AF 9D A0 04          STA   $04A0,X
C0B2 CA                DEX
C0B3 10 F1             BPL   VX
C0B5 60                RTS
C0B6 C9 38       U1    CMP   #$38
C0B8 B0 10             BCS   QV
C0BA A2 13             LDX   #$13
C0BC A9 50             LDA   #$50
C0BE 9D 14 04    VY    STA   $0414,X
C0C1 9D 3C 04          STA   $043C,X
C0C4 9D 64 04          STA   $0464,X
C0C7 CA                DEX
C0C8 10 F4             BPL   VY
C0CA 60          QV    RTS
C0CB 00                NOP
C0CC 00                NOP
C0CD A9 03       KI    LDA   #3
C0CF 8D 21 D0          STA   $D021
C0D2 AD 16 D0          LDA   $D016
C0D5 09 10             ORA   #$10
C0D7 8D 16 D0          STA   $D016
C0DA A9 19             LDA   #25
C0DC 8D 18 D0          STA   $D018
C0DF A9 FF             LDA   #$FF
C0E1 8D 12 D0          STA   $D012
C0E4 AD 12 D0    V2    LDA   $D012
C0E7 C9 5A             CMP   #$5A
C0E9 D0 F9             BNE   V2
C0EB A2 09             LDX   #9
C0ED CA          V3    DEX
C0EE D0 FD             BNE   V3
C0F0 A9 15             LDA   #21
C0F2 8D 18 D0          STA   $D018
C0F5 A9 00             LDA   #0
C0F7 8D 21 D0          STA   $D021
C0FA A9 C8             LDA   #200
C0FC 8D 16 D0          STA   $D016
C0FF A9 00             LDA   #$00
C101 8D 12 D0          STA   $D012
C104 AD 16 D0          LDA   $D016
```

```
C107 29 F8        AND  #$F8
C109 8D 16 D0     STA  $D016
C10C 4C 31 EA     JMP  $EA31
C10F A2 27    TR  LDX  #$27
C111 A9 50        LDA  #$50
C113 9D 00 04 V4  STA  $0400,X
C116 9D 28 04     STA  $0428,X
C119 9D 50 04     STA  $0450,X
C11C 9D 78 04     STA  $0478,X
C11F 9D A0 04     STA  $04A0,X
C122 CA           DEX
C123 10 EE        BPL  V4
C125 60           RTS
C126 A9 08    IN  LDA  #8
C128 A2 9F        LDX  #$9F
C12A 9D 00 D8 IG  STA  $D800,X
C12D CA           DEX
C12E D0 FA        BNE  IG
C130 A9 02        LDA  #2
C132 8D 22 D0     STA  $D022
C135 A9 07        LDA  #7
C137 8D 23 D0     STA  $D023
C13A A9 00        LDA  #0
C13C 8D 20 D0     STA  $D020
C13F 4C 03 C0     JMP  VS
C142 00       XX  .BYTE0
```

A BASIC listák:

```
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110  A=80+INT(SIN(Π/180*(360/
   64*J))*(80/7*I)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT
```

```
100 FORI=0TO3:FORJ=0TO128
110  A=80+INT(SIN(Π/180*(360/
   128*J))*80)
120 POKE20480+I*128+J,A
130 NEXT:NEXT
```

```
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(SIN(Π/180*(180/64*J))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT
```

```
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110  A=160+INT(SIN(Π/180*(180/
   64*J+180))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT
```

```
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110      A=INT(SIN(Π/180*(180/
   64*J))*(160-(160/7*I)))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT
```

```
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110  A=160+INT(SIN(Π/180*(180/
   64*J+180))*(160-(160/7*I)))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT
```

Most pedig a LOGO grafikus adatai következnek, amit akár MONITOR-ból is bevihetünk:

```
*= $2000
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$01,$01,$05,$06
.byte $16,$17,$5a,$69,$67,$59
.byte $f6,$9f,$69,$f6,$bd,$ad
.byte $55,$d5,$75,$b5,$b5,$97
.byte $57,$5d,$5d,$75,$75,$d5
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$56,$5a
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $aa,$aa,$55,$55,$55,$55
.byte $56,$56,$56,$96,$55,$55
.byte $55,$a5,$79,$db,$db,$db
.byte $55,$55,$55,$66,$aa,$bb
.byte $bb,$bb,$55,$55,$55,$56
.byte $9a,$bb,$bb,$bb,$55,$55
.byte $55,$65,$a9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$69,$9e,$b6
.byte $b6,$b6,$55,$55,$55,$5a
.byte $67,$ed,$ed,$ed,$55,$95
.byte $b5,$b6,$b9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$96,$e5,$6d
.byte $6d,$6d,$55,$55,$55,$69
.byte $af,$bd,$b5,$b5,$55,$55
.byte $55,$69,$9e,$ba,$a7,$bd
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$d5
.byte $d5,$55,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$ff,$ff,$01,$01
.byte $05,$05,$16,$5a,$5b,$5b
.byte $6d,$6f,$6b,$fa,$96,$55
.byte $57,$db,$6d,$6d,$ed,$a5
.byte $95,$57,$57,$5d,$5d,$75
.byte $75,$d5,$d5,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$6a,$6a,$ab,$af
.byte $ad,$ad,$ad,$ad,$aa,$ff
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $b6,$b5,$75,$6a,$6a,$6a
.byte $5f,$55,$db,$a7,$7d,$a5
.byte $bd,$f5,$d5,$55,$bb,$bb
.byte $77,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $bb,$bb,$77,$55,$a9,$6f
.byte $6d,$6d,$bb,$bb,$77,$55
.byte $a9,$6f,$6d,$6d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$55,$65,$5d,$a5
.byte $ee,$d9,$57,$55,$a5,$6d
.byte $6d,$6d,$bb,$b6,$75,$55
.byte $5a,$5b,$57,$6a,$6d,$9d
.byte $f5,$55,$55,$d5,$55,$55
.byte $b5,$b5,$75,$55,$55,$55
.byte $55,$6a,$b6,$69,$5f,$55
.byte $55,$55,$95,$75,$55,$d5
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $ff,$ff,$5a,$56,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$fb,$a9
.byte $a5,$55,$55,$57,$57,$5d
.byte $5d,$75,$75,$d5,$d5,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ad,$ad,$ad,$a9,$6a,$6a
.byte $5a,$56,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$aa,$aa,$aa,$6a,$6a
.byte $6a,$5f,$95,$b5,$b5,$f5
.byte $55,$95,$a5,$fd,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$6d,$59
.byte $5b,$5b,$56,$56,$55,$55
.byte $6d,$9d,$b5,$b5,$75,$d5
.byte $d5,$55,$6d,$6d,$6d,$6d
.byte $6d,$a9,$7f,$55,$6d,$6d
.byte $6d,$6d,$6d,$a9,$7f,$55
.byte $9f,$7a,$67,$9d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$95,$b6,$b6,$b5
.byte $b5,$a6,$7e,$55,$9e,$76
.byte $d6,$96,$69,$5f,$96,$a9
.byte $d5,$d5,$d5,$95,$b5,$b5
.byte $75,$d5,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$ff,$ff
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$57
.byte $57,$5f,$5d,$7f,$7a,$ef
.byte $ef,$ef,$fa,$ff,$55,$ff
.byte $fa,$ef,$eb,$ee,$fb,$ff
.byte $55,$ff,$fe,$fa,$ee,$ea
.byte $fe,$ff,$55,$ff,$ff,$ff
.byte $fb,$ff,$ff,$ff,$55,$ff
.byte $fb,$ee,$ea,$ee,$ee,$ff
.byte $ff,$ff,$ee,$ea,$ee,$ee
.byte $ee,$ff,$d5,$ff,$ef,$ee
.byte $ee,$ee,$ef,$ff,$55,$ff
.byte $af,$fe,$fe,$ee,$be,$ff
.byte $55,$ff,$bf,$ef,$af,$ef
.byte $ef,$ff,$55,$ff,$fe,$fe
.byte $be,$fe,$fe,$ff,$55,$ff
.byte $bf,$ee,$be,$fe,$ff,$ff
.byte $55,$ff,$af,$ff,$ff,$ff
.byte $af,$ff,$55,$ff,$fe,$fe
.byte $be,$fe,$fe,$ff,$55,$ff
.byte $be,$ee,$be,$fe,$fe,$ff
.byte $55,$ff,$fe,$fe,$fe,$fe
.byte $af,$ff,$7f,$ff,$ef,$ee
.byte $ef,$ef,$be,$ff,$55,$ff
.byte $af,$ff,$bf,$ee,$be,$ff
.byte $55,$ff,$ef,$ef,$be,$fe
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ef,$af
.byte $ef,$af,$ef,$ff,$00,$00
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00
```

-JOE-

MOUSE POINTER #2

A prg. annyiban különbözik a MOUSE POINTER-től, hogy a SPRITE-ot nem engedi a keret takarásába, és ez a prg. majdnem fele olyan hosszú mint a MP. A prg. CF00-CFFF-ig terjed.
1. SPR. MOVER - Mozgató rutin CF00-
2. Inicializálás - Alaphelyzet CFA0-

```
1.          *=$CF00
            LDA $DC00
            CMP #$7B
            BEQ $CF16
            CMP #$77
            BEQ $CF35
            CMP #$7E
            BEQ $CF56
            CMP #$7D
            BEQ $CF66
            JMP $CF8E
            LDA $D00E
            BEQ $CF26
            CMP #$02
            BEQ $CF2E
            DEC $D00E
            DEC $D00E
            RTS
            LDA #$00
            STA $D010
            JMP $CF1F
            LDA $D010
            BNE $CF1F
            RTS
            BRK
            LDA $D00E
            CMP #$FE
            BEQ $CF47
            CMP #$56
            BEQ $CF4F
            INC $D00E
            INC $D00E
            RTS
            LDA #$80
            STA $D010
            JMP $CF40
            LDA $D010
            BEQ $CF40
            RTS
            BRK
            LDA $D00F
            CMP #$1E
            BNE $CF5E
            RTS
            DEC $D00F
            DEC $D00F
            RTS
            BRK
            LDA $D00F
            CMP #$08
            BNE $CF6E
            RTS
            INC $D00F
            INC $D00F
            RTS
            JSR $CF56
            JMP $CF35
            JSR $CF66
            JMP $CF35
            JSR $CF66
            JMP $CF16
            JSR $CF56
            JMP $CF16
            BRK
            CMP #$76
            BEQ $CF75
            CMP #$75
            BEQ $CF7B
            CMP #$79
            BEQ $CF81
            CMP #$7A
            BEQ $CF87
            RTS
2.          LDA #$00
            STA $D010
            LDA #$80
            STA $D015
            LDA #$00
            STA $07FF
            LDA #$AA
            STA $D00E
            STA $D00F
            RTS
            JSR $CFA0
            SEI
           Megszakítás MOVE-ra
           (LDA #<MOVE
            STA $0314
            LDA #>MOVE
            STA $0315 ; - JOE)
            LDA #$00
            STA $D012
            CLI
            RTS
MOVE        JSR $CF00
            JMP $EA31
```

Kovács Zoltán

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Hi Evil Csi(cs)ka **(Az "elmés" szóviccért bocs — Anystone)**!

A CoV 48 olvasgatása közben végre rájöttem: te csak egy jó poénnak látod ezt az 500-600 vitát, tehát ha így áll a dolog, akkor folytathatjuk is a dolgot. Ígyis-úgyis hangkártyacsata 2. lesz belőle, meg legalább foglalja a helyet az értelmes dolgok elől. Mivel most így tűnik célszerűbbnek, pontokba szedve írom le gondolataimat.

1. Az árról. Nos én a levelet tavaly májusban írtam meg, amikor még — ahol lehetett kapni, igenis DRÁGÁBB volt az 500-as, mint a 600-as. Szerintem nem vall józan logikára az sem, hogy két gép árát úgy hasonlítjuk össze, hogy az egyiknek a használt, másiknak meg az új árát vesszük figyelembe (biztos sok sört ittál itthon, ha már kanadában nem volt elég...). A 78 ezer az nem az én bakim volt, hanem a tiétek, ugyanis felelőtlenül kiszedegettétek a kötőjeleket, (hogy miért, arról 1.0 tudna mesélni...) és úgy látszik eme két szám közül is sikerült eltüntetni. Nos azóta változott a helyzet, egy Commodore nyilatkozat szerint újra gyártják az 500-at (hogy ebből mi igaz, mi nem, azt nem tudom, mostanában úgyis olyan nagy a káosz a Commodore körül), aminek — talán — az ACOMP KFT. újraárusítása (mármint 500-as terén) az eredménye. Per pillanat ugye hatezer forinttal drágább a 600-as, de mindjárt jönnek a hátulütők. Nos, érdekes, hogy aki csak számítástechnikai újságban hirdet, mind 5000 forintért kínálja a TV-modulátort, de biztos pont azok nem hirdetnek, akik 3500-ért árulják. Akinek meg van pénze monitorra az 1200-est vegyen!!! Tehát az ACOMP árlista szerint: A500 (30.000,- Ft) + TV-modulátor (5.000,- Ft) + 512kb-os memóriabővítő (5.000,- Ft) + wincsi-vezérlő (8.000,- Ft) = 48.000,- Ft!
A600 (35.000,-Ft) + 1.3 Kickstart (5.000,-Ft) = 40.000,- Ft! Na most vitatkozz az árakról! (Hopp, azóta megint eltelt egy kis idő, megint nem lehet 500-ast kapni, de a használt 600-asokat pont olyan árakban hirdetik, mint a használt 500-asokat.)
2. A jogokról. Én nem azt írtam, hogy jogod van-e, vagy nem, hanem azt, hogy erkölcsileg milyen emberre utal. Ide most azt fogod beszúrni, hogy "rendkívül gonoszra — Evil Csika". Egyébként miért ne használhatna Diós János "olyan kioktató hangvételt, mintha hülyegyereknek magyarázna" — állampolgári joga van hozzá! **(Akkor nekem is jogom van ahhoz, hogy elküldjem a *********! — Csika)** Egyébként meg ha a 600-as az 1200-hoz viszonyítva nyomorék, akkor ahhoz képest az 500-as is az! A 600-at meg ugyanúgy fel lehet tuningolni a PCMCIA-n keresztül, mint az 500-ast! **(Használtál te már PCMCIA-t? — Csika)** Ezért nem túl nagy hátrány a pár kivezetés elhagyása a 600-ról, mert azt helyettesít(he)ti a PCMCIA!
3. Válaszok a beszúrásaidra. Nagyon poénos a Primó és a TVC lehordása. Háhá! Az 1200-ast meg örök időre kaptam kölcsönbe az ACOMP KFT.-től 53.000,- Ft lefizetése ellenében. A barátaim sok hülyeséget mondanak, de ezt éppen a saját tapasztalataim alapján írtam, mint ahogy azt fönt leírtam. Igen a Fast RAM-ra gondol-tam, de itt ez nem tök mindegy? Matekból még életemben nem kaptam egyest, talán mutatja ezt az is, hogy matekos osztályba járok. A micsodát?!-ra: Na ez tényleg elég elmés elszólás volt, dehát én is hibázhatok! Igazam pedig van! Tegnap vettem!!! **(Zlotyiért? — Csika)**
4. A numeric pad emulátor igenis hasznos, a játékoknál ugye nem igazán kell, a normálisabb felhasználói programok meg ugye multitaskingban futnak, tehát nem igazán akadnak össze. **(Biztos vagy benne? — Csika)**
5. Játék-felhasználás. Nos, aki komolyan felhasználózgatni akar, az 1200-est vesz, aki meg csak a játék mellett, és kevés a pénze, annak azért jobb a 600-as, mert egyrészt olcsóbb, másrészt wincsi nélkül nemigazán lehet jól dolgozni, bármilyen nem játékprogramról legyen is szó, a 600-ba meg sokkal könnyebb beépíteni. **(A nem játékprogramot? Egyébként kíváncsi vagyok, hogy egy 3.5-es vinyót hogyan építesz be a 600-asba!!! Előtte kimosod??? — Csika)** Egyébként bocs, hogy múltkor csak a játékokról írtam, de sajnos még az AMIGÁSOK nagy része is csak a játékkal foglalkozik, és én nekik szántam ezt a cikket. Egyébként én nem vagyok ám olyan nagy LAMER, ezt — azt hiszem — a felhasználói program leírásaim mennyisége is bizonyítja. **(Ja, azóta nincs hiány otthon WC papírból. — Csika)** (Most éppen nem. Majd legközelebb. Nem volt időm. Tudod, az iskola...)
6. A Kickstartról. Tudod mi a különbség a Software és a Hardware között? **(Miért? Van különbség??? — Csika)** Nos erre jó példa a 600-as modulátora és az 1200-es emulátora közötti különbség. Ha emlékeznél pl. az Enterprise-Spectrum kompatibilitási kérdésekre, rájöhetnél, mekkora különbség van modulátor és emulátor között! **(Az biztos, csakhogy nem én írtam ezt, hanem te! — Csika)**
7. A 3.5-ös winchesterhez csak rövid kábelt kaptam, így beleraktam a gépbe. Én, otthon. Nem tudom, mit értettél azon, hogy "*Én már láttam, mit csinálnak egy AMIGÁVAL, ha 3.5-ös wincsit raknak bele.*", nekem ugyanis semmi gondom nem volt a dologgal, rákötöttem, szépen elhelyeztem, összecsavaroztam a gépet, és máris működött! Azóta is tökéletesen működik. Ja, és azóta a számítógépem felhasználói cuccokkal való működése a bekapcsolt időhöz viszonyítva a kb. 40%-ról úgy 80%-ra nőtt. Szegény játékproggyjaim egészen beporosodtak. Csak néha egy-két *SENSI*, vagy *SETTLERS*, esetleg az új anyagok tesztelése hoz nekik új életet. (Azóta: MORTAL II, FIFA SOCCER, és a PC)

Vége. Remélem még sokáig elvitatkozgatunk itt. A nevem most más, már eddig is más volt, de a CoV-ban eddig **SCORPIO** néven szerepeltem, ezért nem változtattam. Most viszont már unom, nomeg azóta többen ezen a nevemen ismernek, ezért célszerűbbnek találtam ezt használni. **(Bújdosunk az igazság elől? — Csika)** Egyébként meg tök jó, hogy mindkettőnknek 1200-ese van, és azon vitatkozunk, hogy az 500, vagy a 600 a jobb. Pedig mindkettő béna. Már lassan az alap 1200 is annak számít... **(Nekem nem alap van. — Csika)**

ANYSTONE

Szia Makk Marci!
Válaszom erre egyszerű, tömör és összetett lesz. Marhára nem érdekel már az 500-as és 600-as vergődései, söt! a tied sem. Meddő vitákba sohasem szoktam belemenni. Na csá!

Csika

Okostojás Amiga felhasználók egyesületéből egy láma, (A neve GIZMO — Csika) rendes kispajtáshoz méltóan, beküldött egy-két infót az Amigára megjelent zenelejátszókról. A cikke előtti szövegelést bennhagytam, a következtetést vonja le mindenki saját maga. — Csika.

Egy gondolatot hozzáfűznék a cikkedhez Andris, ha megengeded. Láttam a Secu mountfile-ok között néhány olyan fránya DH1:, DH2: nevű egységet. Remélem nem gondolod komolyan, hogy aki a Winyóját le akarja védeni, az fel is fogja harmadolni, hogy legyen 2 védett partíciója! **(40 megás vinyót nem is érdemes, de 540-nél már célszerű. Máskülönben, ha értelmesen elolvastad volna a cikket, akkor rájöhettél volna, hogy nem kell 3 partíció. Meg lehet csinálni kettővel is, de úgy látszik, hogy nem értesz hozzá. — Csika)** Másrészt pedig, ha teszem fel a Tower Assult CD32-es verziójával akarok játszani, **[Már megint az a fránya játék! GIZMO]** akkor az hogy fog nekem futni 1.6 Megából? (mert kb 400 kb-ot foglal le a 3 partíció) Igaz a dolgot meg lehet oldani: Mondjuk 4Mb Fast-Rammal **[Hi Csika! GIZMO]** és még egy Wincsivel. Amint ezekből is látod én nem vagyok a Szeku (Secu, Security) híve, maradok az "A-Lock" nevű kis PD proginál. (Ha valaki nem tudja a jelszómat, akkor úgy sem tud hozzáférni a gépemhez, **(Fogadjunk! — Csika)** ha meg Startup nélkül Boot-ol, akkor meg a Szekut is fel fogja törni előbb-utóbb.)

(Azt azért megnézném, hogy hogy tudod a secu-t startup nélküli bootolásnál feltörni, de ha annyira nagyokos vagy, akkor a mountlist-et undeletezd a RAM-ból. Kíváncsi vagyok, hogy összejön-e. — Csika)

Zenelejátszók

A zeneformátumok közül Amigán legelőször a **Noise-, Protracker** típusúakkal találkozhatunk, mivel ezek a legelterjedtebbek. Ha viszont zeneripelésre (magyarul lopásra) adjuk a fejünket, akkor (feltéve ha elég "inteligens" a ripper programunk) megdöbbenünk, **[Döbb, Döbb ...GIZMO]** hogy micsoda sokféle zeneformátum létezik.

Nos, ha valaki kutakodik a PD programokban, akkor előbb-utóbb talál lejátszót a kilopott speciális (tehát nem NT-PT) moduljaihoz. **[Remélem a "modul" kifejezés értelmét azért tudja mindenki! GIZMO]**

Címszavakban azért megemlítem ezeket is.

Ripperek:

- **ExoticRipper V2.17** (56-féle modultípust ismer, extern playerek kellenek a zenék kiszedés előtti meghallgatásához!)
- **ExoticRipper V2.24** (65-féle zeneformátum, extern players, sok plusz parancs, de többsége csak a regisztrált verzióban működik!)

Lejátszóprogramok:

- **DeliTracker V1.3** (Az első multiplayer-es zenelejátszó! 47 lejátszó, de tovább bővíthető. Konfiguráció, PP támogatás, volume-balance vezérlés!)
- **EaglePlayer V1.52** (Multiplayer-ek, ez is bővíthető külső lejátszókkal, több parancs, userprogramok = time, quadroscope, moduleinfo stb. Nagy konfigurálási lehetőség, program-mód lejátszásnál, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, arexx interfész, modulkonvertálás egy különálló programmal!)
- **DeliTracker V2.01** (Arexx-, Program-, Multikonfig módok, Genieprogramok, bővíthető külső lejátszók, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, beépített modulkonvertálás!)

Az utolsó két program használatához lehetőleg több mint 2 Mb memória szükséges — nekem legalábbis kevés, ha betöltöm mind a 110 playert —, de 50-60 lejátszó használatakor azért marad memória a modulnak is.
Programozástechnikai oldalról a zenelejátszók úgy működnek, hogy először is rákapcsolódnak egy (vagy több) megszakításra, amely biztosítja a folyamatos működést. A lejátszók 3 részből állnak.

Inicializáló-, lejátszó- ill. leállító részből. Mikor zenét hallgatunk, akkor a player általában ezeken a szakaszokon keresztüllépve működik. Először az inicializáló részt hívja meg (ahol beállítja a memóriafoglalás és a sample-k adatait). Ezután a lejátszórész következik, amelyet azonban minden megszakítás után meghív (a folyamatos működés miatt). Ha meguntuk a zenét és leállítjuk a lejátszót, akkor már csak a leállító részre ugrik és elhallgat a zene.

Tehát akkor nézzük a lejátszók típusait.
Felépítésük, szerint a következő zenelejátszók léteznek:

AM Trackerek (a C64-en is jellemző ADSR hullámformát használják):

- *Activision*
- *Martin Walker*
- *Future Composer* = Általában CIA megszakítást használ, AM sample-kkel. Rövid modulok. Írta Joachim Hippel.
- *PumaTracker* = A Future Composer újraírása, de vele nem kompatibilis. A modulok viszont meglehetősen jobbak.
- *JamCracker* = Írója M. Gemmel, AM formátum.
- *Deltamusic* = A modulban található a lejátszó, Bent Nielsen írta.
- *Hippel* = A lejátszó a modulban található. A Future Composer alkotója, Joachim Hippel készítette ill. a nevét is róla kapta.
- *Hippel Cosso* = Hippel module lejátszórutin nélkül.
- *MCMD* = olyan mint a Hippel.
- *SoundMon* = Brian Posta zeneformátuma. Nagyon régi, de ezért bármelyik Amigán fut.
- *SIDMon* = Reiner Van Vliet írta, jó Midi képességei vannak. Létezik a modulnak lejátszót tartalmazó és nem tartalmazó fajtája is.
- *ActionAmics* = SIDMon II.
- *Audio Sculpture* = A Startrekker AM lejátszóját tartalmazza.
- *Whittaker* = Írta David Whittaker, a modul tartalmazza a lejátszót. Subsongos! (<-lásd a kifejezés magyarázatát később!)

Soundtracker típusúak:

- *ProTracker* = 31 sample, speciális effekt parancsok, CIA-VBlank megszakítást használ. (COV Évkönyv '91 — 152. old)
- *SoundTracker* = Van 16 és 31 sample-s változata is, speciális parancsok, CIA-VBlank megszakítás. (COV Évkönyv '91 — 149. old)
- *DSS, Digital Sound Studio* = Egy SoundTracker klón, tipikus ST átirat.
- *GMC, Game Music Creator* = Csak kis mértékben tér el a modulformátum az eredeti ST-től. Andreas Tadic/Team 17 az alkotója.
- *IceTracker* = Soundtracker típusú, de nem tartalmazza a speciális ST effekt parancsokat.
- *ModuleProtector* = Kicsit változtatott ST modulformátum.
- *ProPacker1.0 (SB)* = Mint a ModuleProtector.
- *Unic Tracker* = Egy PT modulkódoló Laxity/Kefrens-től. A lejátszó NTSC alatt fut, saját CIA megszakítást használ és önmódosító.
- *Digital Illusions* = Egy kicsit megváltoztatott ProTracker típus, *Silents Trackernek* is nevezik.

Tömörített Soundtrackerek (pld. rippelés ellen): Nem csak modultömörítők, hanem tömörítve tárolják és kitömörítés nélkül játszák le a modulokat.

- *KRIS* = Igazi neve ChipTracker, de "4 Matt-Tracker" néven is használják. NoiseTracker formátum egy kicsit tömörítve.
- *ChipTracker* = KRIS
- *Mexx Packer* = Két megszakítást használ, TrackerPacker néven is használják. Tömörített NT formátum.
- *NoisePacker2* = Tömörített NT modullejátszó. Megegyezik a ProRunner-ral, de ez csak NT modulokat támogat. Írója Twins/Phenomena.
- *NoisePacker3* = Megegyezik a NP2-vel, de annál jobb tömörítési algoritmust használ. A ProPacker-re hasonlít.
- *NoiseTracker Compressed* = NoiseTracker tömörítő és lejátszó. Készítette UFO/United Force.
- *The Player (P30a/P40a/P40b/P41a/P50a/P60a)* = A legjobban tömörített PT modul lejátszó. 2 megszakítást használ.
- *Promizer* = ProTracker optimalizáló Frank Hülsmann-tól, Subsong-os. Hasonló a ProRunner-hez és a ProPacker 2.1-hez.
- *ProPacker1.0a* = Azatoth/Phenomena az alkotója. Kis tömörítő algoritmust használ, és a lejátszórutin önmagát módosítja. 2 megszakítást használ és saját CIA timerről mlködik, ezt nevezik *Hanni Trackernak* is.
- *ProPacker2.1* = A NoisePacker3 egyik változata, lehet benne használni a speciális PT effekt parancsokat.
- *NoiseRunner* = Egy NT kódoló és lejátszó Chaos/Sanity-től.
- *Prorunner* = Cosmos/Sanity készítette. PT modul tömörítő és lejátszó.

Speciális és 8 csatornás zeneformátumok

- *Oktalyzer* = Az első 8 csatornás zenelejátszó.
- *SynTracker* = Olyan mint a 4 csatornás Octalyzer.
- *FTM, Face The Music* = 8 csatornás zeneformátum, ami talán a legjobb az Amigán!
- *OctaMED* = 5-8 csatornás zenelejátszó, a MED-del kompatibilis, HQ módban az OctaMED megközelíti az FTM minőségét!
- *Music Maker* = 4-8 csatornás zeneformátum. A legszebben szól a 8 csatornásak között, még az FTM-nél is szebben szól.
- *Sonic Arrenger* = Lejátsza mind a tömörítés nélküli és mind a lejátszót tartalmazó Sonic Arrenger modulokat. Az InStereo és SynTracker formátumok utódja.
- *StarTrekker* = Egy 4 csatornás AM lejátszórutint is tartalmaz. A rendszer megalkotása Exolon/Fairlight nevéhez fűződik. Lehet benne 8 csatornás modulokat is írni, de nem csak AM-ben!
- *Hippel 7V* = Hétcsatornás hippel formátum.
- *TFMX* = Egy zenelejátszórendszer Chris Hülsbeck-től. 3 fajtája van
  TFMX v1.5
  TFMX Pro
  TFMX 7
  Ez hétcsatornás formátum ami 5 megszakítást használ! A legjobb teljesen professzionális zeneszerkesztő, szubjektív hangzás szerint is szebben szól mint a Trackerek (persze rajtuk kívül azért van egy-két kivétel!), ezt néhány különleges effekttel (pld. Surround "körbehangzás") és a sample-k kiváló kezelésével éri el.
  A zeneadat az ".mdat", a sample-k pedig az ".smpl" file-ban vannak, (amelyek tömörítettek!) nem egyben van az egész modul mint a PT-nél.
- *MED* = 4 csatornás, Teijo Kinnuken az írója. Minden Amigán teljesen rendszerbarát. Lehet PT-t MED-be konvertálni (így rövidebb lesz) és fordítva. Saját CIA megszakítását használja és a hangcsatornákat lefoglalja lejátszáskor. Subsong-os és Midizhető. A TFMX után a legszebben szóló zenetípus!

Subsong-os formátumok (egy modulban több zene található):

- *TME, The Musical Enlightment*
- *Rob Hubbard*
- *Fred* = A lejátszórutin a modulban található.
- *Ron Klaren* = Tömörítés nélküli speciális zeneformátum.

Zeneformátumok, ahol a modul tartalmazza a lejátszót:

- *Grouleff* = Rövid modul benne a lejátszórutinnal.
- *Mark II.* = Írója a Cachet Software.
- *SoundMaster* = A playert tartalmazza a modul.
- *MusicAssembler* = A lejátszáshoz nagyon kevés memóriát használ. Subsongos.
- *MON, Maniacs of Noise* = A replay-t tartalmazza a modul. Charles Deenen/Maniacs of Noise készítette, subsongos!

Effektcsatornás formátumok, és effektlejátszók:

- *IFF-8SVX*
- *RIFF-WAV*
- *SoundFX* = A Linel Software az írója, 15 sample, kicsit megváltoztatott FM SoundTracker formátum + effektek.
- *Digital Mugician* = Playertípus hangeffektekkel.
- *IFF-SMUS* = Effektcsatornás lejátszótípus.

Ezt a kis felsorolást senki se tekintse teljesnek, hiszen csak a legsűrűbben előfordulókról írtam. Kb 75 féle van pillanatnyilag (amely napról-napra bővül) és akkor még a verziókat meg sem számoltam.
Létezik még egy program, amit az írás elején levő felsorolásban nem említettem meg, pedig ez is egy lejátszó.

A neve **PS3M**, csak így röviden. Az érdekessége az hogy ScreamTracker modulokat játszik le (kiterjesztése= **.s3m**). Ez még nem is lenne nagy cucc, csak mint kiderült, (miután megrohantam a PC-s haverokat néhány mega S3M-ért) ezek a modulok 4-32 csatornásak! A progiban lehetőség van minden modulhoz külön beállítani a Boost szintet, a Sample keverési fokot és a lejátszási módokat. (surround, stereo, mono, real surround) Mindenkinek melegen ajánlom a beszerzését, mivel olyan minőségben játsza le ezeket a speciális modulokat egy standard Amigán, hogy még a sokat dicsért **SoundBlaster**-nek is a becsületére válik!

GIZMO

TökösMákos

ALTERNATIVE WORLD GAMES (C64, Amiga)

Betöltés után elénk tárul a barlang éjszaka, majd a főcím. SPACE után az alkotók, ezek után nyomjunk újból SPACE-t! (Újabb töltögetés!)
Ha mindezen túl vagyunk, beállíthatjuk a játékosok nevét és hogy milyen országot óhajt képviselni.
ENTER YOUR NAME: (Üsd be a neved, majd nyomj RETURN-t!) Ezután a JOY fel-le mozgatásával kiválaszthatjuk a kívánt országot. Amennyiben kell még játékos a név beírása, ha nem egyszerűen csak RETURN.
Ezután főmenü:

1 - zsákbafutás
2 - egyensúlyozás tányérokkal
3 - csizmahajítás
4 - folyó átugrás
5 - rúdmászás
6 - futás fel a falon
7 - párna csata
8 - rúdugrálás
9 - játék indítása

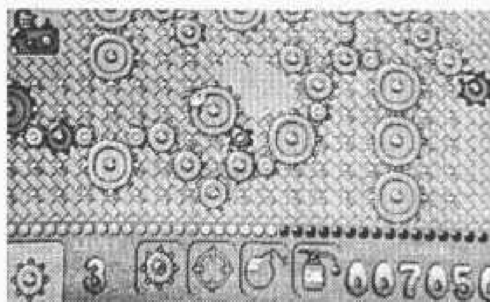
Itt kiválasztjuk, hogy a 8 pálya közül melyikkel óhajtunk játszani. Ha a megfelelőket kiválasztottuk, clickeljünk a 9-esre, ezután töltögetés, majd kezdődik a GAME.
Most pedig nézzük a megoldásokat:

1. Rángassuk a JOY-t fel-le és minden ugrásnál FIRE!
2. Először be kell állítani, hogy hány tányért óhajtunk a pálya egyik végéből a másikig elvinni. A tányérok száma 1 és 50 között lehetnek. Ha egyszer elindult tányérvivő barátunk, akkor inkább ne nyúljunk a JOY-hoz, mert esetleg akkor fogja ledobálni a tányérokat.
3. Először a JOY fel-le mozgatásával be kell állítani, hogy a csizma tele legyen avagy üres. ezután a JOY körkörös mozgatásával malomkörzés jobbkézzel hátra, majd amikor el kell ejteni a csizmát: FIRE.
4. FIRE! Erre elindul a manusz újabb FIRE!, és már át is ugrottuk a folyót.
5. Rángassuk balra-jobbra a JOY-t és néha nyomjuk meg a FIRE-t. Így lassacskán feljutunk a csúcsra.
6. Kapjuk el a madár által ledobott sapkát és teljes erővel fussunk fel a falra.
7. Az a lényeg, hogy a másikat minél több ütéssel a vízbe lökjük. ("gondolám a gondolán"...)
   JOY-jal verekedés:
   fel + balra - ütés fejre
   balra - ütés az ellenfélre balról
   bal + le - ütés az ellenfélre jobbról
8. A romokon mejelenő lufikat kell kidurrantanunk úgy, hogy egyszerűen ráugrunk. Irányítás egyszerű, JOY:
   balra - balra fordulás
   jobbra - jobbra fordulás
   fel - előre ugrálás
   le - hátra ugrálás

P.W.Smith

CLIK-CLAK (C64, Amiga)

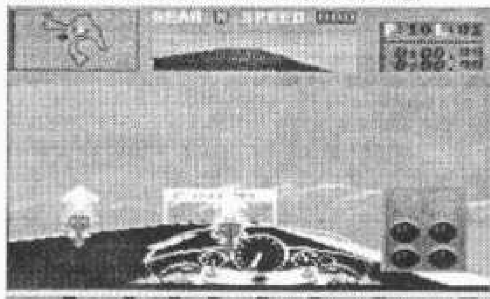
Az *Idea* dobta piacra ezt a remek logikai játékot Amigára, és C64-re még 1992-ben. Feladatunk különféle nevezetes helyeken: pl. a pisai ferde toronyban, az egyiptomi Szfinx előtt stb. lévő óra-monstrumokat öszeraknunk. Fogaskerekekkel kell elvezetnünk a forgómozgást a képernyő bal szélétől a jobb oldalig. Néha egy két madár libben be a képernyőre, és tönkreteszik a fogaskerekeket. Ilyenkor menjünk le az ikonokhoz, vagy nyomjunk SPACE-t, és válasszuk az olajoskannát. Menjünk a villogó fogaskerékre és tűz. Máris megjavult. Ha már sokat idegesítettek a galambok, a célkereszt ikont választva vadászatot rendezhetünk közöttük. A bomba ikonnal a nem jó helyre tett fogaskerekeket robbanthatjuk fel. Ha jön az új pálya, és felesleges alkatrész is van a rendszerben, azért hibapontot kapunk, ezért érdemes azokat kiszedni. Akkor is ezt kell tennünk, ha egy rosszul elhelyezett kerék miatt leáll a rendszer forgása. Ez adódhat abból is, hogy a nyíllal jelzett fogaskereket a nyíllal ellentétes irányba próbáltuk forgattatni. Ha egy pályát már nem tudunk teljesíteni, nyomjunk RUN-STOP-ot, s csak a szint elejétől kell újra próbálkoznunk. A 64-es verzió a lehetőségekhez képest jobb mint az Amigás, tehát kár lenne kihagyni minden 64-esnek.



Anystone

THE CYCLES (C64, Amiga)

Az *ACCOLADE* dobta piacra ezt a programot, amelyben egy motorossal kell száguldozni. A program irányításban nagyon hasonlít a **GRAND PRIX CIRCUIT**-ra.



Választhatunk a következők közül:
Időre motorozunk - stopperóra
Helyezésre - pálya
Indulhatunk kupában - kupa

Beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, beírhatjuk a nevünket és hogy mennyi körre fussunk. Kiválaszthatjuk, hogy melyik géptípusba nevezünk be:

125cc
250cc
500cc

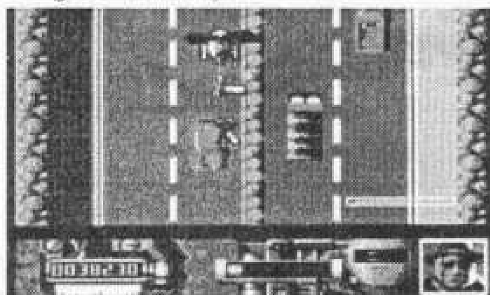
Majd azt, hogy melyik pályán indulunk (természetesen a kupánál egymás után jönnek a pályák). Az is nagyszerű, hogy 15 pálya közül választhatunk.
Befejezésül:
Ezt a programot nevezhetjük a **TEST DRIVE** sokadik részének. A grafika átlagos, a zene úgyszintén. A program nem nyújtott sokat az elődökhöz képest, de ez az egyik legjobb szimulátor.

Füzesi Zsolt, Debrecen

DARKMAN (C64, Amiga)

Ez egy *Ocean* termék. Csodálatos grafika. Csak sajnos túl nehéz. 6 pályán kell átvergődnünk.

1. **pálya**: Néhány emberrel kell megküzdenünk. Nehezítésül az ipsék már lőnek, majd ninjákat küldenek ránk, akik már surikent is dobnak ránk.
2. **pálya**: Egy mászkálós rész. Egy épület tetejére kell kijutnunk. Feladatunkat ám néhány ember akadályozza meg. Néhány ütés után elterülnek, de pár másodperc múlva felkelnek.
3. **pálya**: A tetőre kijutván, egy helikopter keseríti meg életünket. Ha eltalál, akkor egy nagyot ugrunk vissza, amely a halálunkat is okozhatja.
4. **pálya**: Hasonló a második pályához. Az épület aljára el kell jutnunk. Majd egy bizonyos időn fel. Az emberek itt is keserítik életünket, de néhány ütés után meghalnak!
5. **pálya**: Egy helikoptert irányítunk és egy autópálya felett kell küldetésünket teljesíteni.
6. **pálya**: Az utolsó pálya. Hasonló a második, és a negyedik pályához. Ez is egy mászkálós rész. Fel kell itt is az épület felső részéhez. Az emberek, miután levertük őket, pár másodperc múlva felkelnek. Na, ha feljutottunk, menjünk a szakasz végére, csak lökjük le a géppuskás fazont és már mehetünk is álmaink hölgyéhez (Vagyis akit kiszabadítunk, és a főhősünk magától odatalál).

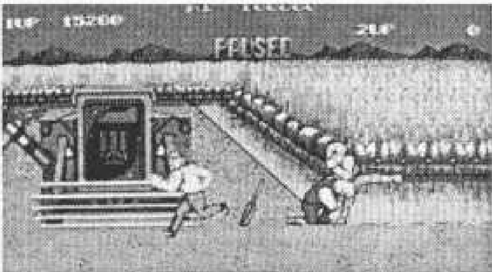


A pályákon gyakran látunk szép képeket: pl. a második pályán, mikor látjuk a kijáratot. A negyedik pályán, mikor az épület aljára leérünk. Az ötödik pályán, mikor a helikopterrel a falnak megyünk. Egyes pályák után fényképezős rész van. Itt azokat a srácokat kell lefényképeznünk, amelyek feje elfordul. Ha sikerül lefényképezni, akkor azok arcát magunkra öltjük. A program egy lemezoldalas terjedelmű. Ja, és van belőle film is!

Füzesi Zsolt, Debrecen

Double Dragon II. (C64, Amiga)

Betöltés után a GP intró-t csodálhatjuk, majd SPACE után beállíthatjuk az örök életet (unlimited lives (Y/N)?), illetve az örök időt (unlimited time (Y/N)?). Ezek után a játékos(ok) számának beállítását követhetjük el. Ez úgy történik, hogy ha egy játékost akarunk beállítani a JOY #1-et nyomjuk meg, ha két játékost akarunk beállítani a JOY #2-öt kell megnyomni! Ezután az 1. pálya története következik. A lényeg mindegyik pályánál bunyó-bunyó-bunyó-bunyó...



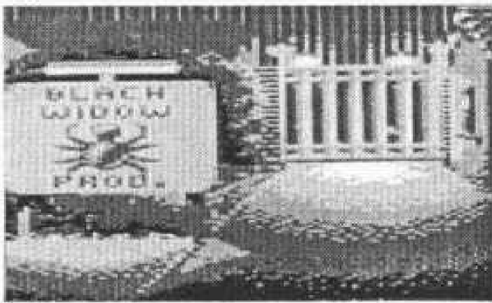
Arra minden esetre figyelni kell, hogy az ellenség által ledobott tárgyak nem mindig jók nekünk (pl. a földről felvett gránát!). A képernyő alján található a játékos(ok) pontjai, illetve az egyre múló idő, mely 26-tól számol visszafelé (szerencsére nem túl gyorsan).
Ütések + egyesek: (ha az ürge jobb oldalra néz!)
1. FIRE - fejütés előre
2. FIRE + FEL - felugrás + fejütés
3 FIRE + FEL + JOBB - ugrás jobbra + fejrúgás (ugrásból)
4. FIRE + LE - fejütés hátra
5. FIRE + LE + JBB - fejrúgás + ugrás
6. FIRE + JOBB - lábrúgás (vagy egyéb nemesebb szervek)

Erősségi sorrend: 3; 5; 2; 6; 1; 4; (3-astól gyengül!)
Minden pálya végén "KINGKONG-okkal kell küzdeni, ellene inkább a 6-ost használjuk, attól hasraesnek előttünk!

P.W.Smith

ELVIRA II. (C64)

Igaz, volt már róla leírás régebben, a '92-es Évkönyvben, ám az az Amiga verzió alapján készült, és a két verzió között van egy kis eltérés.



Íme:
Először leírom a változásokat, utána meg a varázslatokat.

- Kezdéskor megfordulva megtaláljuk a követ. Az út másik oldalán pedig egy fura gombát.
- A kocsi csomagtartójában csak egy drótvágó van. Rendeltetése ismeretlen számomra.
- A varázskönyv nem a számtechn. teremben van, hanem nálunk (eredetileg). Nálunk van még egy kereszt + egy tőr is.
- Elvira szobája nem is olyan gazdag tárgyakban. Csak egy szerencse-amulett, egy körömreszelő és egy szövettel teli doboz.
- A könyvtárban sok mindenkiről olvashatunk. Pl. a GHUL-ról, vagy Cerbenusról stb. És ott a recept a mérgekkel is.
- A spejzba ne a tálalóablaknál menjünk! Ott ránk esne egy hulla, és kiverné a fél szemünket. A konyha előtt forduljunk balra. Előre. Egy zombi van itt, őt hősünk Elvirának nézi. A zombi leüt, és elvisz a konyhába.
- A spejzból nem jutunk ki hajsütővel, mivel az nincs is. Inkább lőjünk a hőszabályzóra egy Fireball-t. A GHL-t üssük le, és szabad az út.
- A laborban vegyük fel a kémcsövet, a lombikot, az agyat és szívet az üvegekben, valamint a kezet (TURN UNDEAD) és (RESURRECT).
- A már ismerős zombira lőjük rá a Turn Undead-et.
- Az emeleten (a legyilkolt kísértet után) a hullától felvehetünk egy fényképet (kezéből) és egy díszes bronzkulcsot (bal válla). Én megnyomtam a gombot, de a titkos ajtót nem találtam.
- A második szobában a hangvilla a párnába van rejtve. (Hálószoba)
- Menjünk ki a stúdióból, le az alagsorba. A kazánhelyiség ajtaját kinyithatjuk a díszes bronzkulccsal. Benn használjuk a Resist Fire-t, majd forduljunk meg, a szörnyet úgy sem lehet megölni. Vegyük fel a rézrudat és a bronzkulcsot. Az új kulcs az itt levő másik ajtót nyitja. Onnan egy seprűt zsákmányolhatunk.
- A sminkes szobában van egy paróka és egy sisakbelső. Szórakozhatunk a ruhákkal és maskarákkal (a sisak a legjobb). Öltözzünk be úgy, hogy csak a szemüveg, a paróka és a fehér ruha legyen rajtunk!
- A többi ismerős. Végül irány a katakomba! készítsünk Holy Blastot és Blesst!
- A két szörnyre nem használ a kard, a Fireball annál inkább. A térképek jók nagyjából, csak néhol van változás. Egy helyre felmászva találhatunk gránátkövet, ametisztet és egy Sharp flintre keresztelt tárgyat, ami nem tudom mi. A zombik nagyon erősek, 4 Ice Dart kell nekik. A harc után néha meg kell fordulni, mert ők hátba támadnak. A csontvázaknak a lábát üssük! A kardosnál a bal lábszárától kintebb, a bárdosnál a bal combcsontját. A goblinoknak a nyakát üssük! Varázsló nincs, Elvira (ál) 2 Bless-től purcan ki, ám lándzsa nincs a helyén. Ha feljutunk, irány a pók barlangja.
- Több segítségem nincs.

Varázslatok:
név level P.P.
tárgy(ak) - hatás
(A level lassan megy felfelé, 4-ről ötre irtó lassan, de aztán már gyorsan fejlődik.)

1. támadó varázslatok:

név	level	P.P.	tárgy(ak) - hatás
Ice Dart	1	4	jégdárda - semmi
Bless	1	5	szentelt víz + kereszt - nagyobb sebzés élőholtakon
Enchant Weapon	3	6	smaragd (barlang) + körömreszelő (Elvira szobája) - extra sebzés + könnyebb kardforgatás
Fireball	4	8	éghető anyag: szövetdoboz (Elvira sz.) vagy gyufa (kísértetház) vagy seprű (alagsor) - tűzlabda
Holy Blast	5	6	gyertyák (templom) - "Szent Szél" varázslat
Lighting Bolt	7	11	ametiszt (katakomba) + tányér (konyha) - elektr. lövés
Freezing blade	8	9	2 hideg tárgy - nagyobb sebzés
Nova	9	15	gyúlékony folyadék (?) - mindenkit megöl

2. Védekező varázslatok:

név	level	P.P.	tárgy(ak) - hatás
Unseen Shield	1	3	semmi - pajzs
Protection	2	6	1 db fazék (konyha) - pajzs
Unholy Barrier	3	5	biblia (páncéloknál a szobában) - védőfal
Resist Fire	5	7	tűzoltó készülék (aula) - véd a tűztől
Magical Armour	7	12	2 db nemesfémtárgy (?) - varázspáncél marázslat ellen
Absorb magick	8	8	gránátkő (katakomba) + szivacs (fürdő) - leállít minden varázst - Úgymond "csendvarázs"

3. Vegyes varázslatok:

név	level	P.P.	tárgy(ak) - hatás
Luck	2	4	szerencsetárgy: amulett (Elv. szobája) vagy patkó (nappali) vagy szerencse cica (hullás szoba) - szerencse
Caurage	3	8	borosüvegek (spejz) vagy whiskey (rendezői sz.) vagy brandy (Rendezői szoba) - bátorság
Magic Muscles	5	7	3 db fazék (konyha) - varázslatos izmok
True Flight	8	9	párna (hálószoba) - igazi repülés!
Brain Boost	3	6	floppy disk-tartó (titkárnői szoba) - memória és észélesítő varázslat

4. Különleges varázslatok:

név	level	P.P.	tárgy(ak) - hatás
Fear	6	7	boszi szeme (kosztümszoba) - az ellenfél rettegni kezd
Turn Undead	3	12	agy (labor) - megöli az élőholtakat
Resurrect	10	20	agy + szív + kéz (labor) - feltámasztás (A könyvárban olvashattuk (occult), hogy ehhez 3 testrész kell.)
Bind Demon	9	15	? kötél(?) + tekercs(?) - megkötözi a démont
Summon Storm	7	9	barométer(?) - viharidéző

5. Gyógyító varázslatok:

név	level	P.P.	tárgy(ak) - hatás
Healing Hands	1	3	semmi - gyógyítás, szerintem semi értelme
Revive	4	6	sajt (spejz) - feléllesztő varázs
Herbal Healing	5	6	ehető gombák (barlang?) - teljes testrész gyógyítása

Cure Wounds 9 12
üvegcse szentelt víz (templom) - mindent felgyógyít!! Cool!

Vannak olyan varázslatok, amik akárhányszor használhatók, miután elkészítettük. Ilyenek a támadó és gyógyító varázslatok. Egy tipp: Legyen mindig min 3 a P.P. Ha pl. elhasználjuk az Unseen Shield-et, vesztünk 3 P.P.-t. Ha újat készítünk 8-al nő a Power Point. Szóval ezt készítve, utána felhasználva, majd ezt elölről kezdve 5-ösével növelhetjük (egy kis időráfordítással) a varázserőt, akár a maximumig is.

Talán nem tiszta a készítés előttetek. Válasszátok ki a varázslatot, clickeljetek a mozsárra, aztán a tárgylistából vigyétek a tárgyakat a képernyőre, és amikor minden alapanyag ott van, újabb click a mozsáron.

"Wrong indrigents" - rossz alapanyagok, "Your level is to low to this spell" - túl alacsony a szintünk (level).

Lenne hozzátok pár kérdésem (vagy a többi CoV-oshoz): Hol a titkos lejárat? Hol a 3. stúdió (a pók barlangja)? Hol a lándzsa, a tomahawk, a zsák, a barométer? Hol kell használni és mikor a Resurrectet? Ennyi. Ha valaki be tudja küldeni a szerkesztőségbe, nagyon megköszönjük!

Enyedi Gyula, Mátészalka

FLIPPER MAKER (C64)

Ha túljutottunk az intron, elénk tárul az üres asztal, illetve tartozékai. A kezet (v. nyilat) PLAYER 1-gyel irányíthatjuk **(nem inkább Port#1 akar az lenni? — Usgyi)**. Most a jobb oldali oszlopot fogjuk leírni, mivel itt parancsfunkciókat látnak el a jelek. Felülről lefelé:

1. Alapkurzor.
2. Itt minden elmozdítható pontot megjelöl a gép, és a nyíllal ezek elmozdíthatók. Tehát a pályát át lehet alakítani.
3. Szűkíti a pályát.
4. A pályán egyenes vonalat lehet húzni, illetve bővíteni.
5. A pálya színét lehet változtatni.
6. Itt néhány ütköző színét lehet megváltoztatni.

7,8. Itt pedig néhány további ütköző színét lehet megváltoztatni.

9. TESZT
10. Meg lehet változtatni az összes akadály színét, formáját stb...
11. Meg lehet változtatni a golyó: gravitációját, erősségét, visszacsapódást, gyorsaságot.
12. Különböző ütközések hangjait, illetve értékét lehet beállítani.
13. Új oszlop:

- LOAD: Töltés
- SAVE: Mentés lemezre
- QUIT: Kilépés
- MAKE: Valaminek a töltése
- GAME: Játék
- PLAY: Ez is játék
- GAME: A változatosság kedvéért...
- FORMAT: Lemezformázás
- DISK: Mint az előző

Valamint az funkcióbillentyűkkel ('F1', 'F3', 'F5', 'F7') lehet az összes színt (keret, háttér stb.) beállítani.

Sok sikert!

Dzsambo Steven

GAZZA II. (C64, Amiga)

Ez egy egész jó fociprogram, egy baja van csak, hogy igen gyakran lefagy! Még az eredeti gyári verzió is. (Pláne, ha annyit szabálytalankodok, hogy kiállítják az összes emberem!) Betöltés után választhatunk, hogy milyen nyelven kívánunk kommunikálni. Aki nem tud németül, vagy olaszul, annak az angol a legideálisabb. Itt egy menü következik:

1. Start (na vajon) PICK SQUARD
2. Restart (na vajon)
3. Megszakított játék folytatása (ide még visszatérek)
4. A játék típusát állíthatjuk be (PRACTICE, JUNIOR, AMATEUR, LEAGUE, INTERNATIONAL, TOURNAMENT), de ezzel egyidejűleg az idő 5., és a pálya típusa is változik.
5. idő: 2-20 perc (mindkét félidő összesen)
6. pálya típusa: normál (füves), műanyag, jeges, saras stb.
7. szél: nincs nagy jelentősége
8. a joy balra húzásával csapatot, jobbra húzásával computert v. játékost választunk.
9. taktika
10. szín: addig ne állítsuk be, amíg a másik csapat nem végleges
11. másik csapat színe
12. másik csapat taktikája
13. másik csapat csapata, ki irányítja (computer v. joy port)

Start:
A tűzgomb megnyomása után a játékosokat választhatjuk be a csapatba. Ez kétféleképpen történhet: 1. vagy mi válogatjuk ki, hogy melyik ember, hol játszik (pl. hátvéd v. csatár); 2. vagy sorban az első 14 ember. Az előbbi (1) úgy érhető el, hogy a játékos neve előtti betűt megnyomjuk. Az utóbbi (2) az X gomb nyomva tartásával érhető el. Ha valahol, valamit elrontottunk, akkor a space-t megnyomjuk, a vonalat a cserélendő játékos nevére visszük és INST/DEL, majd megnyomjuk a helyes játékos betűjét. Aki ezzel nem tölti az idejét az akkor nyomja meg a tűzgombot és kész. Utána a másik csapatban vájkálhatunk, ugyanez.
Ha ezzel is végzünk, megjelenik 3 sor. A középsőben ki van írva az egyik csapat. ő a szerencsés, aki választhat, hogy kezdést (KICK OFF) vagy térfelet (CHOOSE ENDS) választ. Tűzgomb megnyomása után újabb 2 sor jelenik meg és az adott csapat választhat térfelet: keleti, nyugati, ha ez is megvan indulhat a játék. A foci szabályait nem magyarázom, csak annyit mondok, hogy ha visszük a labdát tartsuk nyomva a tűzgombot, ekkor oldalt látjuk, hogy milyen erős lövés lenne, ha elengednénk. HA! Inkább elengedés előtt húzzuk teljesen ellenkező irányba a joyt. Az eredmény egy szép emelés. A becsúszásra gondolom hamar rájöttök hogy lehet, ezért csak a cserét írom le. Ha a játék áll (nem megy az idő), akkor nyomjuk meg az = gombot (kivéve a félidők közti szünetben.) Ilyenkor a kép bal oldalán az emberek elhelyezkedését láthatjuk a pályán. Hogy melyik csapat melyik, azt a számokról (normális vagy keretes) tudhatjuk meg. Tehát tegyük fel, hogy pl: van egy sérült emberem, akit le akarok cserélni. Először kiválasztok egyet a cserék közül, aki beáll, húzzuk balra a joyt és vigyük a csíkot arra az emberre, aki lejön, már létre is jött a csere. Egyébként itt alul láthatjuk a jelenlegi statisztikát: helyezkedés, szabálytalanság, szöglet arány... A végére csak annyit, hogy melyik betű, mit jelent. Csak a komoly dolgokat írom:

X - sárgalap
I - sérült

Ez a kettő egyébként játék közben is látható:
ságalap - booked
lesérült - injured

Ha 1 játékosnak mind a kettő lenne, akkor csak 1-et jelez. Nos, hát ennyi a **GAZZA II.** mára **(nem kell félni nem lesz folytatás — MaX)**. A grafika jó, nagyjából a játszhatóság is, de nagyot dobna az egészen, ha lehetne benne világbajnokság **(de nincs - MaX)**

Cseh Levente (MaX)

"Hacker" (C64)

Az *Activision* egykori, ősrégi játéka, talán még 1984-ből. (Sőt II. is volt belőle.) Ez éppen az I., melyet kis hazánkban a német *Boeder* cég dobott be újra a köztudatba, a 64-es Nagy Játékkönyv-vel cirka egyidőben.

"Lépj be bárki számítógépes rendszerébe. Néhány helyen egyáltalán nem volna szabad ott lenned, de ezzel nem kell törődnöd, ez egy ismeretlen érzés. "LOGON PLEASE": ez minden, amit a játék elkezdéséhez kapsz. Ennyi. Ezután a többi már tőled függ. Ha elég ügyes és furfangos vagy felfedezhetsz egy világot a számítógépeddel, amit ezelőtt sosem ismertél. Nagyon csábító."

Ez volt az "Ajánlás" a gyári lemezborító elejéről.)

"*Késő van, és te fáradt vagy az éjszakai munkától, amit egy elektronikus bullentin boads-ban végeztél* **(Mi ez, NEUROMANCER? — Frédi)** *a számítógépeddel. Majdnem teljesen végeztél, de elhatározod, hogy lebonyolítasz még egy hívást. Egyelőre fáradtan, véletlenül egy rossz* (vagy értelmezze ki-ki saját ízlése szerint a "wrong"-ot) *számot hívsz. Mielőtt meg tudnád szakítani, a képernyő színe kékre vált. Megjelennek a "LOGON PLEASE:" szavak. Mit teszel most? Nem tudod a jelszót. Egyszerűen nem tudod, hogy kinek a számítógép-rendszerébe kapcsoltál bele...*", kezdődik az esti mese, egyúttal a borító hátoldalán, csak most sicher ami sure, ángliusul is és dojcsul is. Hehe, az átlag magyarnak. Na jó, ez már (oktatás-)politika lenne.

Az addig oké, hogy a "hacker" eredetileg a számítógépes rendszerekbe betörő és kalózkodó jóember lenne, leginkább az olyan tini, aki mindezt csak úgy heccből, szórakozásból teszi. Ameddig azonban sikerült eljutni benne, az inkább egy zaklatott életű titkosügynök hétköznapi tevékenységére hasonlít.

Olyan "játék-játék" tudományos módszerrel sikerült is eljutni benne addig, hogy:
A képernyő színe kékre vált, és megjelennek a "*LOGON PLEASE:*" szavak. (Meglepő, ugye?) Erre természetesen nem tudjuk a jelszót. Teljesen mindegy, hogy mit írunk be, úgyis csak annyi a válasz, hogy "*?SYNTAX ERROR*". Néhány sikertelen kísérlet után segítséget kapunk: mi lenne, ha "*Help*"-et kérnénk? Kérjünk, vagy háromszor. Ekkor pótvizsgázhatunk, robotanatómiai ismereteinkkel kell brillíroznunk: egy robotot kell ezt-azt felismernünk, azonosítanunk. Nem nagy ügy, újra a tudo-

mányos módszer, papír, ceruza, próbálgatás: ha azt mondja, hogy "*ok*", akkor azt megjegyezzük, ha "*incorrected*"-nek nevez, akkor próbálkozunk tovább mással. Ha sikerült mindent kitotóznunk, akkor hurrá, kezdődik a játék.

Kapunk egy nagyatlaszból kimásolt térképet, rajta egyes világvárosok, nagyvárosok, ezekben fogunk ténykedni, valamint a térkép be van hálózva, a háló vonalaiban fogunk közlekedni. **(Valami alagútrendszerszerűség lehet — Ez szép szó)**
Időnként megszólít egy-egy sötét alak a töksötétben, valamint ha feljöttünk az egyes városokban a napvilágra **(hogy honnan, azt jótékokny homály fedi — homály) (Homály? Teljes sötétség! — fedi)** itt is megszólít egy-egy gyanús alak, akik ezt-azt, tücsköt-bogarat kínálnak fel eladásra vagy csereberére. Ezekből kell majd valamit összeszedni, összeállítani, hogy valamihez komplett legyen. Ha igaz, egy titkos iratról van szó. És valószínűleg a jelszó áll össze rajta. Legalábbis így logikus. Mindenesetre tárgyakért pénzzel kell fizetnünk, az iratrészeket tárgyakért adják cserébe.

Ténykedésünket árgus szemekkel figyeli 2 db Radar Ernyő, majd elindul két műhold, hogy lekapjon. **(Hoppá! Most meg átmentünk "Super Grid"-ba, csak a pókok lettek modernizálva, gépesítve! — Hoppá)**
Ha sokat tökölünk egy helyen, akkor ez gyorsan be is fog következni, ha csípkedjük magunkat, akkor valamivel később, de eddig még mindig ők voltak a nyerők, csak egy ideig sikerült ellavírozni előlük. Ha valamelyikük elkapott, akkor egy képernyőnyi angol szöveget zúdít a nyakunkba (a kis naiv, azt hiszi, hogy van türelmem hozzá) és ebben ő is a logon iránt nyaggat. Mivel ezt már az elején sem tudtam, és az ismereteim azóta sem lettek bővebbek, nála pedig nincs pótvizsga, jön a megváltó "*Game Over*", és akinek maradt még kedve, türelme hozzá, az próbálkozhat újra, elölről, hátha sikerül valami értelmeset is produkálni benne.

Gyanítom, hogy a játék célja az lehet, hogy Radar Ernőt kicselezve összeszedjük a jelszóhoz szükséges összes akármit, és ha ez megvan, akkor lehet betörni vele a számítógéprendszerekbe, ahol kedvünk, vagy a program lehetőségei szerint "Neuromancerkedhetünk". **(De szép szavak, ha ezt Grétsy tanár úr látná! — Graytschi)**
Ha esetleg egyszer sikerül valami értelmeset is produkálni benne, lehet, hogy meg is írom!
Addig is jó (vagy rossz, kinek-kinek milyen) hír: van ám belőle nem csak 64-re, hanem 128-ra és Amigára is, angol és német nyelvű változat!

Torba László, Gyöngyös

KOLUMBUS (Amiga)

Ez a '95-ös évkönyv *KOLUMBUS* leírásának kiegészítése lenne Amigára.

Kisebb hajóinkkal, karavella, karache csak kereskedjünk, mivel ezek a hajók kis sebességűek és túl kicsik nagyobb katonai erők fuvarozására. Később ha építhetünk nagyobb hajókat, szereljük fel őket maximálisan ágyúkkal, lovasokkal (a felderítők ideálisak) és szárazföldi ágyúkkal, arra az esetre, ha hajóval az ellenfelet nem érjük el. Szükségünk lesz még pár száz emberre és élelmezésükhöz szükséges mennyiségű vízre és kétszersültre, sok lőporra és ágyúgolyóra, valamint a hajó javításához fára és vitorlára. Ezután induljunk el a "feketeségbe" és derítsük fel! Ha ellenségre lelünk pusztítsuk, foglaljuk el a városait. Az így elfoglalt városokban mindig található némi pénzmag. Ha a szárazföldhöz érünk, dobjuk partra a lovasokat és derítsük fel a terepet. Találhatunk Inka palotákat a szárazföld belsejében. Ezeket elfoglalva aranyat, ezüstöt és ékszereket találhatunk, melyeket a kereskedőnél értékesíthetünk. Kirablásukat a legénységünk végzi, de elfoglalásukat bízzuk a hadseregünkre. Hajóinkon, méretükről függően legyen mindig 1-2 tonna fa és ugyanannyi vitorlavászon, mivel így legénységünk menet közben javítja a hajót, persze csak a kisebb sérüléseket. A lőpor és az ágyúgolyó aránya 1:3-hoz legyen, mivel felhasználásuk is ilyen. Kisebb hajóinkra ne tegyünk 50%-nál több tűzérséget, mivel harcra alkalmatlanokká válnak és így nem fér el rajtuk szinte semmi más. A legénység legalább háromszorosa legyen a minimumnak, mivel katasztrófa helyzetben (vihar, éhség, járványok) sem csökken létszámuk a kritikus érték alá.

A játék gyakorlatilag két részből áll:
- kereskedelem
- felfedezés-hadakozás

Kereskedni a következőképpen lehet:
Fedezzünk fel egy lehetőleg a városunk közelében (max. 15 lépés), és lehetőleg a partról közvetlenül érintkező falut. Ennek elfoglalása kétféleképpen történhet:
- hajóval, ráclickelünk a jobb gombbal és szétlőjük
- ha hoztunk magunkkal kacatokat (tand) szálljunk partra a falu mellett és jobb gombbal (a következő fordulóban) lépjünk be a faluba. Ekkor egy kérdést tesz fel a gép, hogy meg akarjuk-e vesztegetni a falu vezetőjét (Handel), illetve erőszakkal kívánjuk-e elfoglalni azt. Ha a vesztegetést választjuk akkor közli, hogy hány tonna kacatért adja át a falut. Ha van nálunk megfelelő mennyiségű (általában 2 és 10 tonna között kérnek) akkor egy bódé jelenik meg betűjelekkel (S-P-H-E-F) az eddigi nádfedeles kunyhó helyén. Ezután célszerű telepeseket hordani az anyaországból az új településre. A települést jelző objektum is a létszámtól függően változó.
  0-100 — bódé
  100-500 — kis házikó
  500 felett — kis házikó melléképülettel

Igyekezzünk a kis házikó szintet mielőbb elérni, mivel ez elengedhetetlen lesz a termeléshez.

Termelés: Először pénzmagot szállítsunk és azt egy expedícióval juttassuk be a városba. A város sziluettre vigyük a nyilat, majd a bal gombbal többször clickeljünk rá. Amikor a házikó villog nyertünk, bent vagyunk. Ezután kezdődhet az építkezés. Ez is kétféle lehet: városon belüli inproduktív ill. városon kívüli produktív létesítmények.

- *Lager errichten*: raktár létrehozása. A már meglévő alapraktárat (100T) bővíti fel 100 tonnával. Nagyon hasznos, ára 800,-D.
- *Kirche*: templom. Ez a népszaporulatot növeli, mivel a telepesek szaporodnak is az új városban. Nem lényeges, ára 2000,-D.
- *Fort*: erőd. Ez a városunk védelmét szolgálja. Építése után külsőleg is megváltozik a szimbóluma, fallal körülvett tornyos település lesz. Csak akkor építhetjük meg, ha a szimbólum előtte már kis házikó-melléképülettel volt. Elég hathatós, katonákkal megrakva kisebb hajók ellen, ára 5000,-D.
- *Hafen*: kikötő. Nem sok értelmét találtam. Csak erőd megléte után építhetjük, ára 10000,-D.

Ültetvények
Jótanács: ültessük vízbe a növényeket, nagyobb lesz a termés. Ezen ültetvényeket a városon kívül úgy tudjuk telepíteni a felderített területekre, hogy a térképen a bal clickkel úgy jelöljük ki a helyét, hogy a képernyőn együtt legyen látható a település és az ültetvény. Ez igaz a bányákra is. Így szomszédos szigetre is telepíthetünk, úgy, hogy szárazföldi összeköttetés nincs a két objektum között. A termelt áru automatikusan a városba kerül, ahonnan hajókkal vihetjük a Heimathafen-ben található kereskedőhöz, aki a cuccot "Verkaufen" módban megveszi.
- *Zuckerplantage*: cukorrépa ültetvény. Az ára 5000,-D. Általában jól termel évi 15-30 tonna között. A kereskedő 1 tonnát 34,-D-ért vesz meg.
- *Tabakplantage*: dohányültetvény. Az ára 8000,-D. Termelése 11-25 tonna között mozog, évente. A kereskedőnél 1 tonnát 55,-D-ért értékesíthetünk.
- *Baumtwollplantage*: gyapotültetvény. Ára 10000,-D. 10-23 tonna között termel évente, általában. 1 tonna 66,-D a kereskedőnél.

Jótanács: csak vízbe (folyóba) illetve sík területre (egyenletes világoszöld terep) ültessük, ellenkező esetben alig vagy egyáltalán nem fog termelni az ültetvény. Vigyázzunk a túltermelésre mert letörjük az árakat.

Bányák

Hegyekbe (nem sziklás területre) telepíthető.
- *Erzmine*: ércbánya, ára 15000,-D. 1 tonna ára 100 D a kereskedőnél. Termelése általában 8-15 tonna között van évente.
- *Silbermine*: ezüstbánya. Ára 25000,-D. Termelése 2-5 kg(!). Ez azért lényeges, mivel raktárunkból 1000 kg-ig 1 tonna helyet foglal el. Az eladás ára 363,-D.
- *Goldmine*: aranybánya. Ára 40000,-D. Termelése 2-5 kg, évente. Ez ugyanaz mint az ezüstnél, ára a kereskedőnél 565,-D.

A bánya ill. ültetvénytelepítéskor nem árt figyelembe venni, hogy ha azt a partra telepítjük, az ellenfeleink hajóinak könnyű prédája lesz.
A városokból a cuccokat a hajóra úgy tudjuk feljuttatni, hogy a városból expedíciót küldünk a hajóra és ezzel elküldjük a szajrét. Egy városba maximum 5 bánya és ültetvény telepíthető. Ha elfoglaljuk az ellenfél városát akkor az ahhoz tartozó bánya is a tulajdonunkba kerül és termel is, ha a városban van ember is a termeléshez.

Egy-két hajótípus főbb adatai:
- *Galleon*: 800 tonnás, sebessége 8 lépés és 30 ágyúval rendelkezik. Kb. 1530 körül találják fel.
- *Karache*: 200 tonnás, sebessége 7 lépés és 18 ágyúja van. Kb. 1500 körül találják fel.
- *XVI. századi galleon*: 1000 tonnás, 10 csomó a sebessége és 10 ágyúja van. Kb 1580 körül találják fel.
- *Indiánjáró*: 700 tonnás, 11 csomó a sebessége és 20 ágyúja van. Kb. 1570 körül találják fel.
- *Pinnnance*: 400 tonnás, 13 csomó a sebessége és 50 ágyúja van. Kb. 1580 körül találják fel.
- *XVII. századi, hadi galleon*: 1200 tonnás, sebessége 10 csomó és 72 ágyúja van. Kb. 1600 körül találják fel.
- *Fleute*: 1000 tonnás, sebessége 9 csomó és 12 ágyúval rendelkezik. Kb. 1600 körül találják fel.
- *Fregatt*: 2000 tonnás, sebessége 12 csomó és 120 ágyúja van. Kb. 1630 között találják fel.
- *Sorhajó*: 2500 tonnás, sebessége 11 csomó és 160 ágyúja van. Kb. 1660 körül találják fel.

Végül néhány tipp:
Mindenfajta egységhez lépni úgy a legegyszerűbb, ha a nyilat az egység előtti "vélhető" négyzetre visszük és jobb click. Így egyesével lépegethetünk. A lehorgonyzott, letáborozott egységeinket úgy aktivizálhatjuk, ahogy a városba lépünk be.

Detrich Péter

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C128/64-es Commodore gépre rengeteg programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest Pf.:102

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, számlázó, nyilvántartó, oktatók stb. Válaszborítékért lista. Programozást, oktatást vállalok. Cím: **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

C64-en kazettán eladók eredeti programok: Rastan Saga, R-Type. **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 23-365-106

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C64 hardware

Eladó egy garanciális 1541/II-es drive + 240 db lemez C64-re, tele 12.000,-Ft-ért, egy hibás C64/II-es gép 2.600,-Ft-ért, 2 db cartridge együtt 1.400,-Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Kiss Csaba**, 5200 Törökszentmiklós, Délibáb út 44. Sürgős!

Eladó C64/II. /resetgomb/ + 1541 floppy /párhuzamos port, write protect/ + datasette + grafikus printer /NLQ/ + Action 7.0/Atomic power cartridge /leírással/ + Eprométegető + Eprombank /leírással/ + 100 db-os lemeztartó + 6 db joystick + tartalék kábelek, tápegység. Irányár: 55 ezer Ft. Érdeklődni lehet: **Fetter János**, 2316 Tököl, Kossuth L. u. 2. Hétköznap: 16h-tól, hétvégén: egésznap.

Eladó újszerű állapotban egy C-64 II-es számítógép és 1541 II-es floppy meghajtó drive. Együtt az irányár 15.000,-Ft. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.

Sürgősen eladó: C64 porvédővel + 1541 II floppy + speeddos (8-szoros lemezkezelési sebesség) + 2 magnó + 50 lemez + 2 joy + 15 könyv + 50 újság. Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Duchon Jenő**, 1042 Budapest, Árpád út 119. Tel.: 1-891-933

Amiga

Eladó egy PHILIPS CM8833-II típusú sztereó színes monitor Amigához 21.000,- Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94 A lp. V/38

Amiga 500, vagy 1200 számítógépet keresek. **Csernáth Zoltán**: 256-17-40

Amigához 3,5-ös külső drive-ot vennék. Csak gyári érdekel. **Léderer György** 1212 Budapest, Dunadűlő u. 3/b I. Tel.: 2 761-638

Keresek: A500-hoz olyan szinti-programot amely használ MIDI-interface-t. (Nem ingyen!) Vagy: A500-as konfigurációmat plusz egy Yamaha PSR-6300 szintit, Atari 1040 STFM-re cserélném. Tel.: 06 (35) 364 241 Kiss Gergely

Amigához hangdigi 2.900,-Ft-ért eladó. Cím: **Riczák Ferenc**, 3104 Salgótarján, Gagarin u. 6. Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Garanciális Amiga CD32 + 6 CD eladó. Érd.: ifj. **Németh László**, 5300 Karcag, Pladányi u. 27/a vagy Tel.: 19 óra után (06-59) 311-801

Eladó AMIGA 500 (1 Megabyte RAM), TV-modulátor, 2 db egér, egérpad, lemezek, joy + egy köteg szakirodalom. Írjál, megegyezünk! Árajánlatokat várok. **Weigert József**, 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u. 28/A.

A1200 40MB HD-vel 200 lemezzel, egérrel 2 joystickkal, lemeztartóval eladó vagy minimum 386 33MHz-es PC-re cserélném. Irányár: 55.000,-Ft. Cím: **Ternák Sándor**, 5231 Fegyvernek, Előre út 1. Telefon: 56(481-358)

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb HDD, 4Mb Simm ram, külső drive különkülön is, vagy PC-re cserélhető. Érd.: **Finta Csaba**, 8100 Várpalota, Liliom u. 12.

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet keresek. Árajánlatokat telefonon kérek. **Csernáth Zoltán**: 256-17-40

Amiga-hoz 5.25"-ös külső drive olcsón eladó! Árajánlatokat a következő címre vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor**, 4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13. Tel.: / 06-44/ 313-663

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB színes monitorral, lemeztartóval, egérrel, 2 db. joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György**, 2254 Szentmártonkáta, Öregszőlő dűlő HRSZ-2358/13.

Kedvenc AMIGA 1200-esem korban hozzáillő winchester társaságát keresi. (170 MBőség fölöttiek előnyben!) **Kovács János**, 5516 Körösladány, Baross u. 9/1

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel (Microcosm, Rise of the Robots + joypad + joystick + újságok) 38.000,- Ft-ért. CASIO VDB-100 pixelképernyős karóra új elemmel 9000-ért. Érd.: **Daneluszki Zsolt**, 4400 Nyíregyháza, Rajk L. u. 38.

AMIGA 1200 170MB HD tele + 50 lemez + joy + egér eladó! Esetleg külön is! Írjatok! **Nagy Péter**, Abaújszántó 3881, Petőfi út 32.

Eladó AMIGA 1200-as belső HD-s floppyval, joystickkel, egérrel, egérpaddal, 40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000,- Ft Érd.: **Garay Róbert**, Kisbér 2870, Rákóczi u. 10. Tel.: 06(34) 354-312

Amiga 1200, GVP 1230/II-MMU FPU 50 MHz + 4 MB RAM, SCSI-2, 1942-es monitor - Multisync eladó. Érdeklődni: 2-511-419 (**Staengler Ferenc**)

Ugye tudod, hogy

nyelvtudás és nyelvvizsga, a magyar helyesírás tudása, számítástechnikai alapismeretek és matematika nélkül jól fizető állásba kerülni szinte lehetetlen?
E sok tudnivaló elsajátításához kiváló eszköz kedvenc számítógéped, ha például nyelvoktató programjaink (IBM-re CD-n is!) segítenek a nyelvvizsgára való felkészülésben! Hogy hogyan? Ebben segít a
"TANULÁS SZÁMÍTÓGÉPPEL" c. könyvünk kicsiknek és nagyoknak (5-99 évesig), melyhez Commodore, IBM vagy TVC gépeken futtatható lemezmelléklet tartozik.
Ára a kb. kétezer forint értékű programokkal együtt mindössze 520,- Ft.

Speciálisan C64-es ajánlataink:

- "C64 ALSÓSOKNAK" - matematika, környezetismeret, ének-zene stb.
80 program 3 lemezen, mindössze 1.600,- Ft
- "SZÓTANULÁS" - 5 ezer szavas bővíthető szótárlemezek változatos kikérdezési lehetőséggel, magyar karakterekkel (Angol I-II., Német I-II., Themen I-II.)
mindössze 1.100,- Ft

C64-es és PC-s programajánlat:

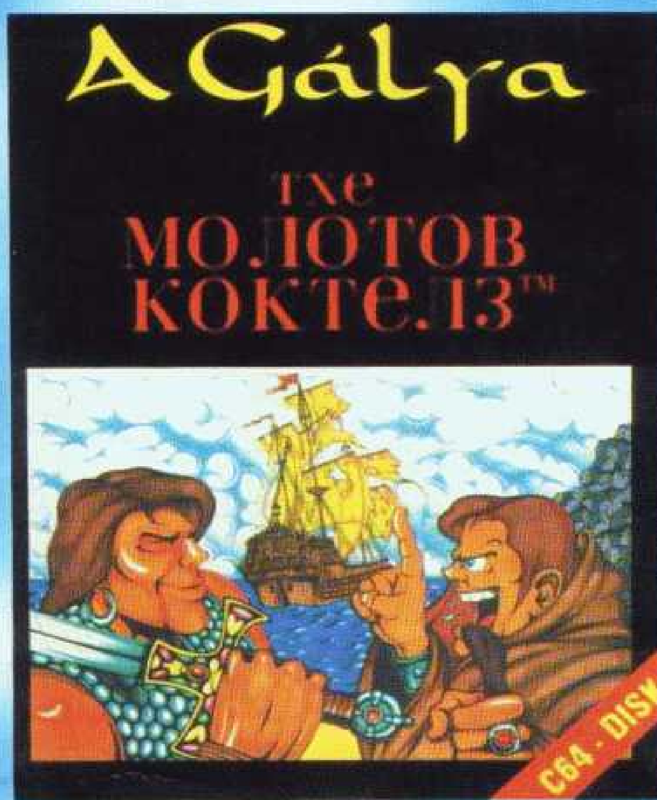
- "SYSTEM GEORGE A KÖZÉPFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"
- programcsomagok
10 magántanári óra áráért egyénre szabott tanulási lehetőséget biztosít az egész családnak, családtagonként másfél-, 2 évig.
Angol-1, Német-1, Spanyol, Francia, nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- "SYSTEM GEORGE A FELSŐFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"
-programcsomagok
a középfokú sorozat folytatása (Angol-2, Német-2)
- nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- "SYSTEM GEORGE" - Angol 1-2, Német 1-2 együtt - mindössze 8.125,- Ft

Mindenkit szeretettel várunk:

- a HUNGARODIDACT'95 kiállításon 1995.X.25-28. között a BNV területén (bővebb információt a HUNDIDAC Szövetség Információs Pultja ad majd)
- állandó számítástechnikai szaktanácsadásunkon (programbemutatási és vásárlási lehetőséggel) a Bp. IV. Munkásotthon u.33-39.sz. alatti Gyermekkönyvtárban minden hétfőn du.17-18,45 között (az iskolai szünetek kivételével).

Postacímünk: SULI-SOFT, 1327 Újpest-3., Pf.: 91.
(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!) Szállítás utánvéttel.
Rendeléskor kérjük a géptípus, és az adathordozó pontos megadását!

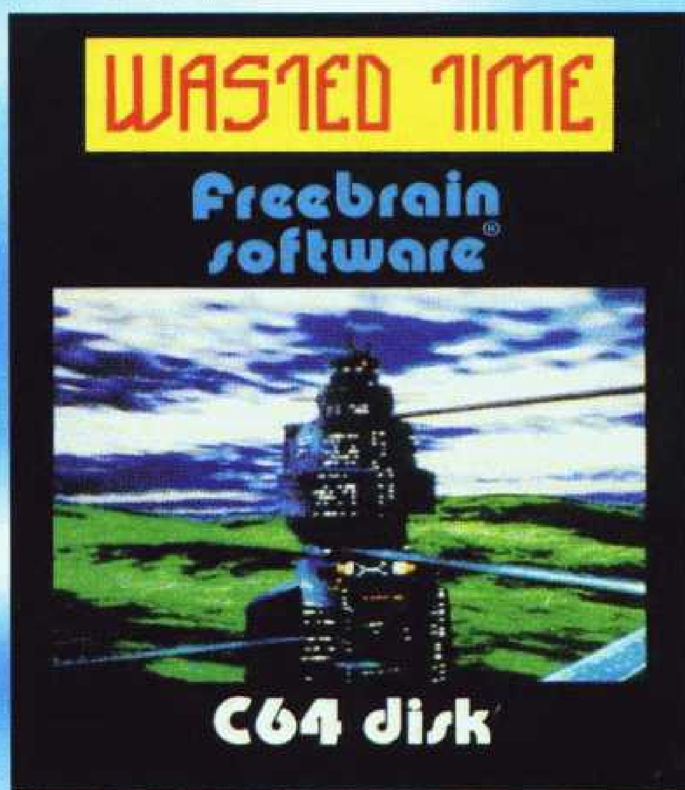
C64-es programajánlatunk:





599,- Ft





399,- Ft

A 2 játék megrendelhető postai utánvéttel.
A programok áraihoz (amely az ÁFA-t tartalmazza) postaköltség is járul.

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!

Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű,
igazán szinvonalas kaland- és szerepjátékban.
Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában
végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja
kedvenc C64-esedre!

CID

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén,
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvéttel.
Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.
Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesbolthálózatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban
kapható program ára most csak: **999 Ft.**

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80
Polaroid Centrum

